4CD

3 PEŁNE WERSJE GIER

QUAKE II

www.cdaction.com.pl

INDEX: 334561 ISSN: 1426-2916

Numer 07/2003 (88) Lipiec Cena 18 zł 50 gr w tym 7% VAT

- SAGA: RAGE OF VIKINGS PL
- BATTLEZONE 2

CD-ACTION

ENTER THE MATRIX

PORZUĆCIE WSZELKĄ NADZIEJĘ KTÓRZY TU WKRACZACIE

BLOODRAYNE
Nawet wampiry nie lubią nazistów!

POSTAL 2
Zakazać?
Zabronić?
...Kupić?

TEMAT NUMERU

QUAKE SAGA
Od Quake'a do Quake 4

VIETCONG
Nowa gra twórców Mafii!

NIE DAJ SIĘ OSZUKAĆ!!!
...o kantach w testach sprzętu i nie tylko

PORT ROYALE VS. TROPICO
Pojedynek pomiędzy "pirackimi" grami!

WOJNA O AZEROTH WCIĄŻ TRWA!

WARCRAFT FROZEN THRONE

EXPANSION SET

SZCZEGÓŁY NA NASTĘPNEJ STRONIE

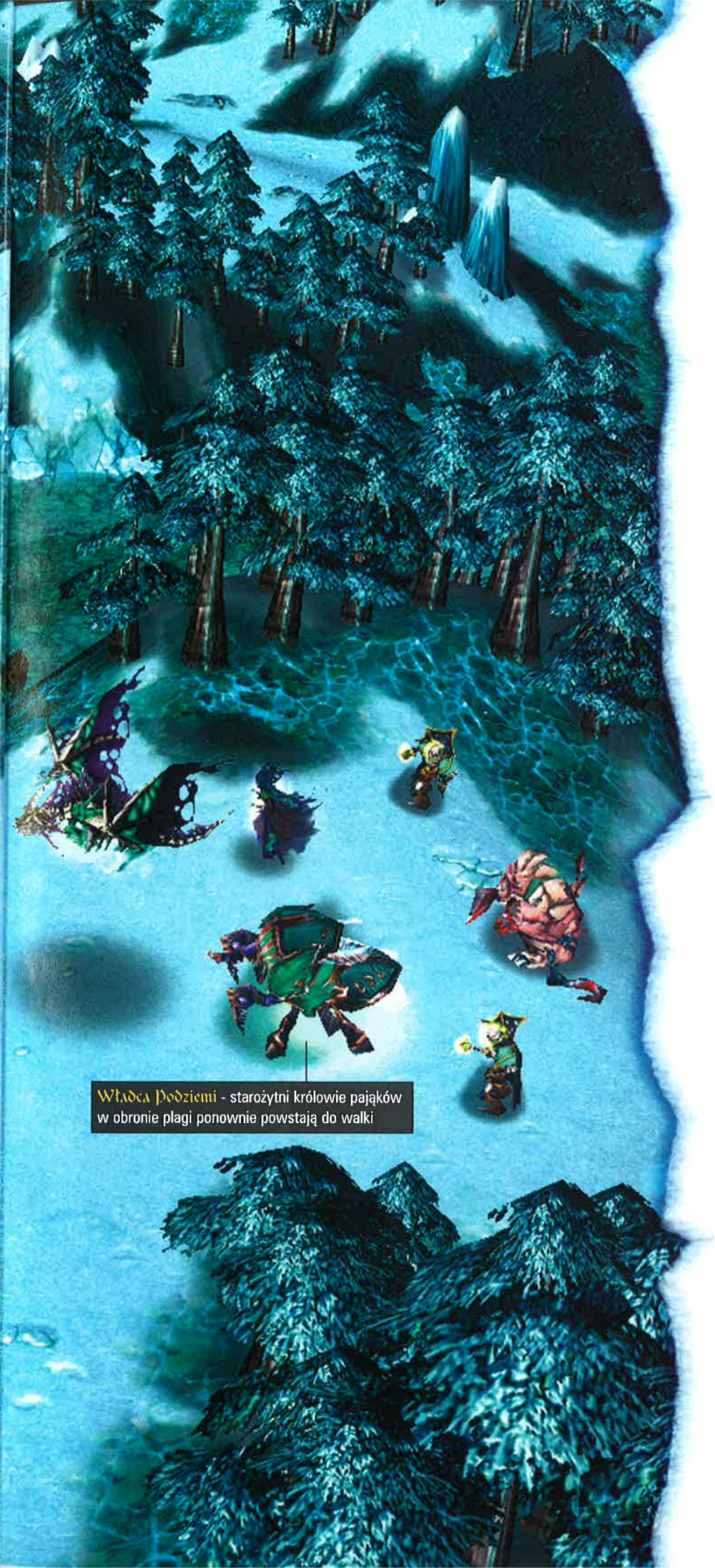
Nr 88 • 07/2003 • Lipiec • 18,50 zł

9 771426 291037 07

Czasopismo i płyty stanowią integralną całość i nie mogą być sprzedawane oddzielnie.

Krwawy Mag - Krwawy Mag nie zawacha się zniszczyć każdego, kto zagrozi jego pobratymcom

© 2003 Blizzard Entertainment. Wszelkie prawa zastrzeżone. The Frozen Throne jest znakiem towarowym, a Blizzard Entertainment, Battle.net i Warcraft są znakami towarowymi lub zastrzeżonymi znakami towarowymi Blizzard Entertainment na terenie [illegible] oraz pozostałych krajów.
Licencja dla kawiarenek internetowych oraz gmin - kawiarenki@cdprojekt.com



Władca Podziemi - starożytni królowie pająków w obronie plagi ponownie powstają do walki

8 nowych jednostek

9 nowych bohaterów

26 nowych misji

Nieograniczone możliwości strategiczne

WARCRAFT
FROZEN THRONE
EXPANSION SET

BLIZZARD ENTERTAINMENT
blizzard.com

PROFESJONALNA POLSKA WERSJA JĘZYKOWA I DYSTRYBUCJA W POLSCE
CD PROJEKT

Witamy w największym czasopiśmie o grach w Polsce!

MATRIX, MATRIX wszędzie...

„Enter the Matrix" - zachęcają billboardy, okładki pism, pudełka z filmami czy grami.

Nam hasło to wydaje się nieco bez sensu. Czemu? Przecież my tutaj - my i Wy - i tak nieustannie wędrujemy po Matriksie. Bo czymże są gry komputerowe, jak nie Matriksem, w którym żyjemy cudzym życiem w cudzym ciele? My, kolejne wcielenia Neo, Lary, Collina McRae, komandosa, Cezara czy choćby Różowej Pantery?

...Nie, nie będziemy Was zachęcać, abyście zajęli się prawdziwym - niewirtualnym życiem, sięgnęli po książki, zamiast gier (*). Nie zaoferujemy Wam w CDA czerwonej pigułki. Ale możemy pokazać drogę przez Matriks, jaki zespołowo penetrujemy od ponad siedmiu lat. Pokażemy, czego unikać i jak omijać rozmaitych Agentów, czyhających na Waszą kasę i Wasz czas. Postaramy się też zademonstrować, jak sprawić, by zielony odcień Matriksa jak najrzadziej był zastępowany błękitem General Failure'a. :) Możemy sprawić, by stał się Wam przyjaźniejszy i bardziej zrozumiały. Możemy zostać Waszymi przewodnikami po tej wielkiej krainie.

A warto tu mieć przewodnika, gdyż Matrix podlega nieustannym zmianom. Jeśli chcecie wiedzieć, co się w nim właśnie rodzi i pączkuje, warto się zalogować na str. 14 (i dalszych) i zeskanować najnowsze wieści z sektora E3/Los_Angeles/USA. Wieści jest tak wiele, że w tym numerze musieliśmy - jednorazowo - usunąć katalog „Zapowiedzi"! Czy może raczej połączyć „Kalejdoskop" z „Zapowiedziami". Po skompilowaniu newsów z E3, jeśli nadal będziecie odczuwać niedosyt informacji, skoczcie o kilkadziesiąt komórek dalej (ściślej pod adres $000104) - tam znajdziecie się w ciele Agenta Z. (Bańskiego) i jego oczyma spojrzycie na to, co niedawno działo się ponad 10 000 km stąd. Czysty Matrix, czyż nie?

...Ale dajmy już spokój z Matriksem. I tak będą go Wam/nam zewsząd wciskać przez najbliższe miesiące. (Aż strach będzie lodówkę otworzyć.) Mamy przecież wakacje (no, prawie) - czas na relaks i luz. Wzięliśmy na to poprawkę, dlatego w tej edycji CDA nieco letnich (czyli gorących, a nie zaledwie letnich) tematów. Niektóre będą relaksować. Np. dział „O grach inaczej" poświęcono kobietom [kobiety są gorące...]. Ech, feministki nas rozszarpią. :)

Ale będą też działy, które mogą Was zszokować albo zdenerwować. W „Nie tylko gramy" ujawniamy parę sposobów, jakie wykorzystują nieuczciwi dziennikarze i sprzedawcy, by zrobić Wam wodę z mózgu przy zakupie i testach sprzętu komputerowego. Ludzie, nie dajcie się tym kanciarzom!

Nie brakło też sporej ilości fajnych gier. Polecamy pojedynek dwóch pirackich tytułów (a tak, tak, dobrze widzicie - pirackich!). Nie musimy chyba polecać lektury recenzji Enter the Matrix czy działu "Kaszankowa Strefa"? Fanów FPP zachęcamy do zapoznania się nie tylko z recenzjami Vietcongu czy Red Faction, ale też lektury tematu miesiąca - czyli sagi o Quake'u.

Saga? Quake? Brzmi znajomo? No przecież - Saga: Rage of Vikings PL i Quake 2 to dwie (z trzech) gry, jakie Wam oferujemy w tym miesiącu. Trzecia to BattleZone 2. Wydaje się nam, że tak efektownego zestawu gier jeszcze w historii CDA nie było. Szczególnie jesteśmy dumni z Q2. Powiemy tu tylko, że gdyby opisać wszystkie zdarzenia (podchody, prośby, groźby itd.), w wyniku których po wielu miesiącach uzyskaliśmy zgodę na jego publikację, powstałaby książka tak gruba jak powieści Kinga czy Toma Clancy'ego - i chyba równie mocno emocjonująca...

Skoro zawędrowaliśmy na CD, nie omieszkamy się pochwalić demem Chrome'a (po polsku!). Czyżby polska gra w końcu na najwyższym światowym poziomie? Na to się właśnie zanosi. Jednak o tym przekonamy się za miesiąc - albo dwa. Póki co jest demo. Nie gwarantujemy, że publikujemy je pierwsi na świecie, ale w Europie na pewno. Ot, taki „chromowany Matrix" tylko dla czytelników CDA. A poza tym mamy 4 CD i cena nadal nie wzrosła. Czyż to nie piękne?

Aha. Stale i wciąż narzekaliście, że pierwotna formuła Gamewalkera, z absurdalnymi i często niemającymi żadnego związku z opisywaną grą dialogami, podobała się Wam bardziej niż obecna. My z kolei twardo obstawaliśmy przy tym, że tamta formuła zwyczajnie się nam znudziła. Minęło sporo miesięcy i postanowiliśmy sprawdzić, czy to znudzenie już nam przeszło - najnowsza forma tego działu łączy absurd z konkretną i rzeczową informacją. Do tego dodaliśmy część „redakcyjną", dzięki której będziecie się mogli dowiedzieć, co nas boli, cieszy lub śmieszy. Naturalnie to, czy nowy pomysł na Gamewalkera się przyjmie, czy nie - zależy już tylko od Was. Ponadto (jeśli chcecie) macie prawo zasugerować, co jeszcze w Gamewalkerze powinno się pojawić. Bo to przecież pismo dla Was.

PS Zapewne co poniektórzy zamruczą „łeee, nie ma recenzji najnowszego GTA"... Ano - nie ma, choć gdy piszemy te słowa, gra poddawana jest w redakcji intensywnym testom. Uznaliśmy jednak, że jeszcze za mało o niej wiemy, by zamieścić recenzję. Wolimy raczej zaczekać (i pograć) miesiąc, aby stworzyć duży i fachowy tekst, niż w pośpiechu i na łapu-capu coś naskrobać, byle tylko zdążyć przed konkurencją.

Miłej lektury...

Zbigniew Bański *Jerzy Poprawa*

(*) ale sugerujemy, by chociaż spróbować - jak to smakuje :)

Najnowsze CDA ukaże się w sprzedaży ok. 11.07.2003!

CD-ACTION®

e-mail: cdaction@cdaction.com.pl
www.cdaction.com.pl

Nr 07/2003 (88)
lipiec 2003

REDAKCJA

50-107 Wrocław, ul. Sukiennice 6
tel. (0 71) 341 20 83, faks (071) 341 99 11

Redaktor naczelny Zbigniew Bański

Zast. redaktora naczelnego Jerzy Poprawa

Zespół redakcyjny Maciej Jakubski, Maciej Lewczuk, Aleksander Olszewski, Andrzej Sitek, Jacek Smoliński

Stali współpracownicy Daniel Bartosik, Sławek Blyskal, Łukasz Bonczol, Jan Jankowski, Sławek Lipowski, Maciek Kuc, Michał Łukasiewicz, Tomasz Matusik, Paweł Musiałowski, Przemysław Ostrowski, Andrzej Sawicki, Patryk Sawicki, Marcin Sołtys

Redaktor techniczny Jacek Sawicki

DTP Beata Haratym, Grzegorz Jaszczyszyn, Jacek Sawicki

Korekta
Damian Bednarek

WYDAWCA

Wydawnictwo Bauer Sp. z o.o., Sp. k.
ul. Motorowa 1, 04-035 Warszawa

Prezes Witold Woźniak
Członek zarządu Jerzy Szulwic

Dyrektor wydawniczy Zbigniew Bański
Dyrektor finansowy Andrzej Choynowski
Dyrektor ds. produkcji Janusz Iwanowski
Dyrektor ds. kolportażu Maria Kardas

Dział reklamy
Dyrektor Katarzyna Jabłońska
Kierownik Biura Reklamy czasopism komputerowych
Monika Walczak
tel. (22) 5163519
e-mail: monika.walczak@bauer.pl

Zespół
Maciej Szwajkowski
tel. (22) 5163517
e-mail: maciej.szwajkowski@bauer.pl

Jarosław Czujak
tel. (22) 5163544
e-mail: jaroslaw.czujak@bauer.pl

Koordynator ds. reklamy Aleksandra Blicharz, Beata Ciosek
tel. (022) 5163543
fax (022) 5163590
e-mail: aleksandra.blicharz@bauer.pl

Public Relations, Promocja Joanna Korwin-Kijuć
tel. (071) 343 61 05 w.102
e-mail: joanna.korwin@bauer.pl

Prenumerata (zamówienia, reklamacje)
Beata Jankowska - tel. (22) 517 05 31 (do 5)
beata.jankowska@bauer.pl

Zespół
Anna Chojnowska tel. (022) 517 05 80
Iwona Chojecka tel. (022) 517 05 35
Marcin Ziółkowski tel. (022) 517 05 36
Agnieszka Przybyłińska tel. (022) 517 05 33

Promocja prenumeraty
Magdalena Czerwińska tel. (022) 517 05 34

Reklamacje płyt CD
Bartosz Anielski - tel. (71) 343 24 11
e-mail: reklamacja@wroc.bauer.pl

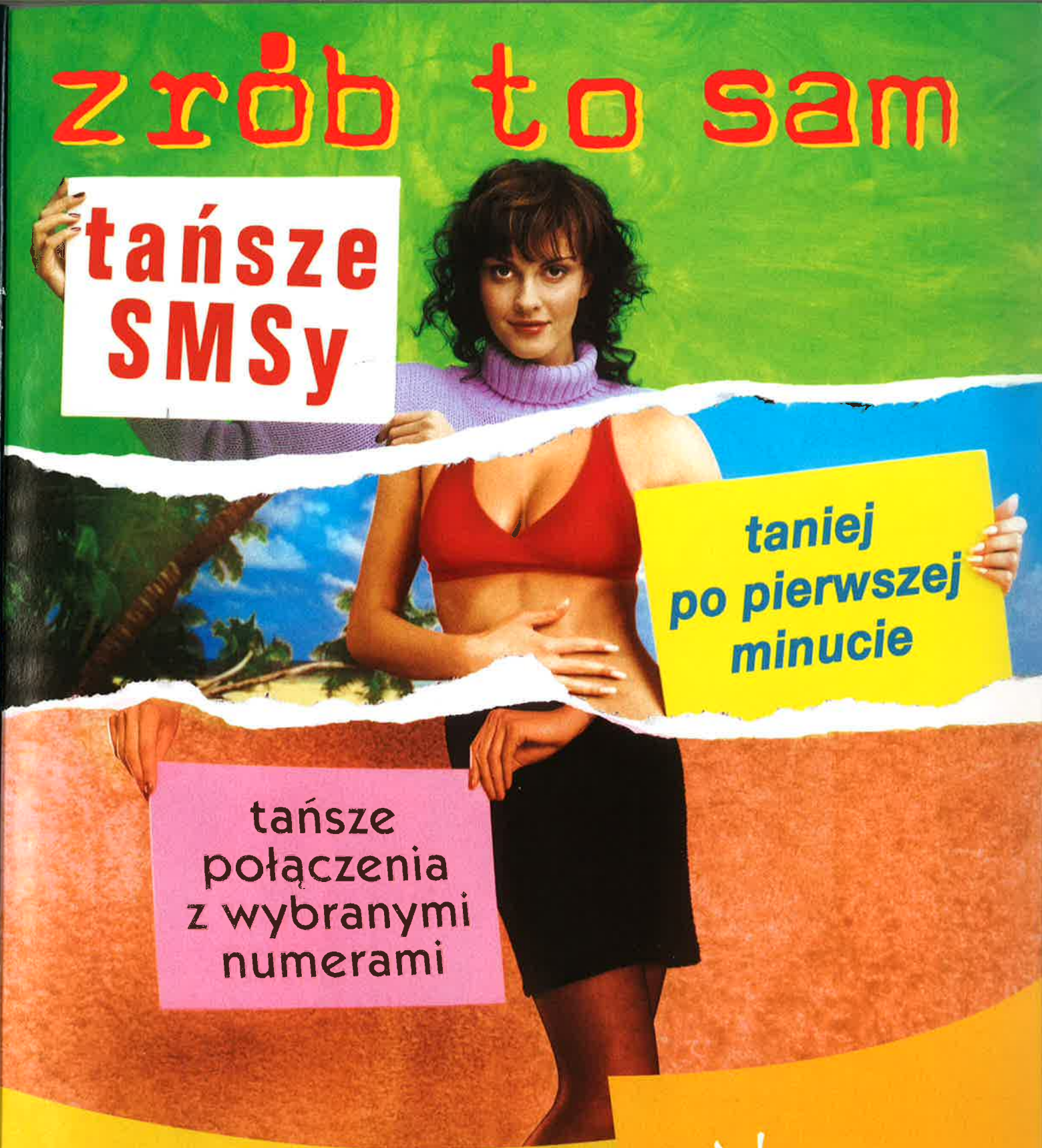
Druk Poligrafia SA Kielce

Copyright: Wydawnictwo Bauer Sp. z o.o., Sp. k., ul. Motorowa 1, 04-035 Warszawa. Wydawnictwo Bauer jest członkiem Ogólnopolskiego Stowarzyszenia Wydawców oraz członkiem Izby Wydawców Prasy. Niezamówionych materiałów redakcja nie zwraca. Zastrzegamy sobie prawo do skracania i redagowania tekstów. Za treść reklam redakcja nie odpowiada. Wszystkie nazwy handlowe i towarów występujące w piśmie są zastrzeżonymi znakami towarowymi lub nazwami zastrzeżonymi odpowiednich firm i zostały użyte wyłącznie w celach informacyjnych. Kopiowanie i rozpowszechnianie materiałów zawartych w piśmie w jakiejkolwiek formie zabronione. ISSN 1426-2916

Wydawnictwo Bauer ostrzega P.T. Sprzedawców, że sprzedaż numerów aktualnych i archiwalnych pisma po innej cenie niż wydrukowana na okładce jest działaniem na szkodę wydawcy i skutkuje odpowiedzialnością karną i cywilną.

BAUER
www.bauer.pl

zrób to sam



Precz z narzuconymi taryfami!

Jako pierwsi w Polsce oddajemy władzę w Twoje ręce! Teraz sam tworzysz swoją taryfę – aby płacić jak najmniej, po prostu wybierz 3 z następujących 6 zniżek:

1. Sieć Idea – taniej o 30%
2. SMSy – w sieci tylko za 29 gr brutto
3. Wybrane Numery – do 40% taniej
4. Poza Szczytem – taniej o 40%
5. Weekendy – taniej aż o 50%
6. Po Pierwszej Minucie – taniej o 25%

Wybrane zniżki sumują się. Możesz dzwonić już od 29 gr brutto za minutę!

www.idea.pl
www.popaki.pl
informacja handlowa: 0 801 234567 (koszt połączenia: 1 jednostka taryfikacyjna wg cennika TP SA)

IDEA

łączy z ludźmi

Wszystkim Graczom
najserdeczniejsze wyrazy współczucia

eXtra Klasyka
GIER KOMPUTEROWYCH

Pogrążeni w głębokim żalu, pragniemy zawiadomić,
że dnia 31 lipca 2003 roku odejdzie od nas eXtra Klasyka.

Wszystkich Fanów serii pragniemy zawiadomić,
że nabożeństwo żałobne nie odbędzie się.

Nic nie jest wieczne.

31 lipca 2003 roku będzie ostatnim dniem, w którym gry z serii eXtra Klasyka będą dostępne w sklepach.

Spis treści

ZAWARTOŚĆ COVER CD

Zawartość Cover CD 009
Wieści z E3 014

TEMAT NUMERU

Quake saga 030
- Masters of Doom
- Quake i Quake Tenebrae
- Quake 2
- Quake 3
- Quake 4
- Quake World

BETY

Will Rock 040

RECENZJE

Big Mutha Truckers 092
BloodRayne 050
Cabela's 4x4 Off-Road Adventure 3 076
Devastation PL 098
Emergency 2 096
Enter The Matrix 062
Ghost Recon: Island Thunder 078
Gothic 2 PL 099
Morrowind: Tribunal 072
Port Royale 084
Postal 2 080
Praetorians PL 098
Red Faction 2 058
Salammbo 074
Tropico 2 088
Vietcong 068
X-Men 2: Wolverine's Revenge 054

NIE TYLKO GRAMY

Nie daj się oszukać! 118

INNE

Action Redaction 142
BattleZone 2 instrukcja 108
BattleZone 2 okładka 028
Commandos 3 relacja 102
E3 reportaż 104
FPP Zone 114
Gamewalker 046
Kaszanka Zone 100
Na Luzie 116
O grach inaczej - Męski temat 110
Prenumerata 140
Quake 2 instrukcja 107
Quake 2 okładka 024
Rage of... okładka 042
Saga: Rage... instrukcja 109
Tipsy 146
Veto 113

HARDWARE

Canon PowerShot A60 136
Canon S530D 135
Gainward GF4 PP! Ultra/650-8x XP GS 130
HIS Excalibur Radeon 9800 PRO 126
LiteOn WriteOn 129
Logitech Z-640 127
Media-Tech Opti X PRO 131
Media-Tech Sculptor 5.1 138
MSI GF FX5200 128
NAPA 381, Philips EXP431 i psa[cd8 134
NEWSY 122
Philips fisio 825 138
Saitek P220 Digital Pad i P3000 Wireless 132

INDEKS GIER

Big Mutha Truckers 092
BloodRayne 050
Cabela's 4x4 Off-Road Adventure 3 076
Devastation PL 098
Emergency 2 096
Enter The Matrix 062
Ghost Recon: Island Thunder 078
Gothic 2 PL 099
Morrowind: Tribunal 72
Port Royale 084
Postal 2 080
Praetorians PL 098
Red Faction 2 058
Salammbo 074
Tropico 2 088
Vietcong 068
Will Rock 040
X-Men 2: Wolverine's Revenge 054

HITY NUMERU

Baaaaaaaardzo obszerny tekst o cyklu Quake. Od przeszłości, poprzez teraźniejszość, po przyszłość...

30 Quake saga

50 BloodRayne

Seksowna półwampirzyca podbiła serce Elda - i chyba nie tylko jego.

Enter The Matrix 64

Trójgłos na temat gry. Walki świetne. A reszta? Zobaczcie...

68 Vietcong

W końcu udany FPS z akcją osadzoną w Wietnamie. Niezły klimat! Ale skoro grę robili twórcy „Mafii" - można się było spodziewać czegoś na poziomie.

Port Royale 84

Pirat to ma fajne życie! ...Czyżby? Poznajcie uroki takiego sposobu zarobkowania!

Reklama

ARDSOFT
HURTOWNIA OPROGRAMOWANIA
gry, programy, nośniki, akcesoria komputerowe, materiały eksploatacyjne,
Tel./Fax (0-22) 863 79 56; 0 602 63 54 74
E-mail: ardsoft@ardsoft.com.pl http://www.ardsoft.com.pl
02-486 Warszawa ; Al.Jerozolimskie 200

SPIS DOSTAWCÓW REKLAM

Ard Soft 8, Cenega 43, 53, 57, Centertel 5, CD Projekt 2, 3, 6, 7, 13, 23, 25, 27, 29, 39, Colgate Palmolive 11, Exe 167, Hyama 19, Incom 21, LK Avalon 79, NEC 168, Nowe Media141, Media-Tech 125, Mila College 17, Multimedia Vision 127, 129, 131, MSI 133, 137, PC Arena 139, Play 49, Play IT 61, 91, Rubikon 135, Sony Ericson 15, Techland 41

W skrócie:

PEŁNE WERSJE

Quake 2

Wspaniały FPS! Grzech nie mieć, wstyd nie zagrać! Pełna polska instrukcja.

Battlezone 2

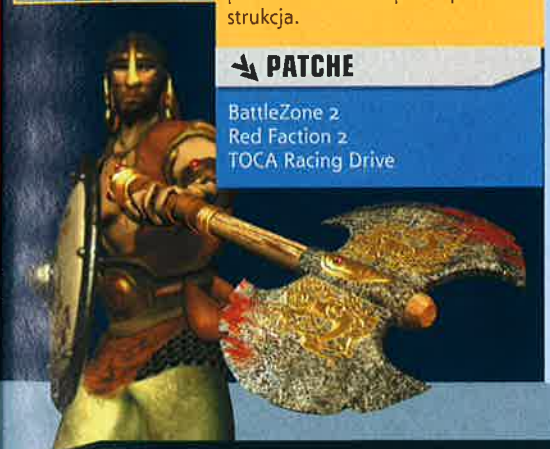
Trochę akcji, trochę symulacji – doskonała grafika. Pełna polska instrukcja.

Saga: Rage of Vikings PL

RTS w klimatach Age of Empires – po polsku. Naturalnie pełna polska instrukcja.

PATCHE

BattleZone 2
Red Faction 2
TOCA Racing Drive



DEMA

Atomader

Klon Space Invader. Klasyka gier. Zawsze wciąga.

Chrome PL

TYLKO W CDA!!!

Polski FPS, który bez problemów może zmierzyć się z Unrealem 2!

Tony Hawk's Pro Skater 4

Czy trzeba coś mówić? Wątpię. ☺

Vietcong

Doskonały FPS z elementami symulacji żołnierza na polu walki. Goood mooorning Vieeetnam!

Virtual Sailling

Bardzo realistyczny symulator żaglówki.

TRAILERY GIER

Blow Out
Silent Hill 3
Thief 3

UŻYTKI

HMonitor – kontroluje parametry pracy komputera (napięcie, temperaturę procesora itd.)

Pica View – prościutki, ale rewelacyjny program graficzny – podgląd obrazka, konwersja na różne standardy itd.

Quick Hide Window v1.6 - ułatwia życie, gdy na ekranie masz mnóstwo otwartych okien

BONUS

(dokładny opis na końcu Zawartości Cover CD)

Action Mag
Adventure Zone
Bonus
Bonus 2
Battlezone 2 instrukcja
Baza artykułów w CDA
Esensja
FAQ 2.9.2
FPPMegaZin
MP3 Zone
Speed Zone
Sport Center
Strefa WWW
Tawerna RPG
Vampire PL

INFO

Miniinstrukcja obsługi naszego menu na Cover CD

Wszelkie uwagi, opinie i sugestie dotyczące zmian i ulepszeń menu kierujcie emailami pod adres cdaction@cdaction.com.pl, z dopiskiem MENU.

Istnieją dwie metody instalacji dema/programu:

1) Dwukrotnie klikamy nazwę danego dema/programu. ALE... jeśli np. klikniemy raz, zjedziemy na inne demo i wrócimy do poprzedniego - klikanie już nie zadziała (zrobiono to specjalnie - jeśli się wam nie podoba takie rozwiązanie, dajcie znać). Wtedy pozostaje druga metoda.

2) Klikamy raz nazwę dema/programu, otwiera się menu, pod screenami widać belkę z napisem INSTALUJ (lew. ROZPAKUJ). Klikamy RAZ ową belkę - rozpoczyna się proces instalacji. (Uwaga: niektóre dema - szczególnie te duże - reagują czasem z kilkusekundowym opóźnieniem. Nie klikajcie zatem KILKA razy tej opcji, gdyż... doprowadzi to do rozpoczęcia kilku kolejnych procesów instalacji owego dema, co zwykle kończy się smutno, tzn. instalki się sypią.)

3) Istnieje możliwość skonfigurowania niektórych elementów wybieralki. Aby tego dokonać, klikny pionową belkę po prawej stronie menu (z napisem USTAWIENIA). Jeśli sobie życzycie, ustawienia te zostaną zapisane na HDD i będą przyjmowane za domyślne przy każdym kolejnym uruchomieniu naszej wybieralki.

4) Na Windows XP niektórych może razić specyficzny sposób, w jaki przesuwa się pionowy pasek menu. Pomoże na to wyłączenie opcji ANIMACJE w Ustawieniach Menu.

5) W przypadku niektórych programów, wymagających stworzenia nazwy katalogu, do którego będą rozpakowywane, stopień instalacji nie będzie podany w tradycyjnym okienku, a na górnej belce menu.

6) Jeśli z rozmaitych przyczyn wybieralka nie przypadła ci do gustu... No cóż, instaluj dema ręcznie i napisz nam, co jest z nią nie tak - uwagi postaramy się wykorzystać przy tworzeniu kolejnej wersji naszego menu.

Przypominamy, że:

- gra/program w pełnej wersji
- gra wykorzystuje akceleratory grafiki, ale działa i bez nich
- gra wymaga akceleratora do działania

Redakcja informuje, że:
•DYSKI SPRAWDZONO PROGRAMAMI ANTYWIRUSOWYMI: MKS_Vir z bazą danych z dn. 12.05.2003, Norton Antivirus 2001 i 2003 (baza z dn. 12.05.2003). Wirusów nie!!
•wszystkie dema, programy itd. zostały przetestowane - instalują się z ww. menu i uruchamiają się na urządzeniu spełniającym wymagania sprzętowe danego programu/dema.

Miłej zabawy!

Dodatkowe informacje o wybranym demie (zasady, klawiszologia itp.) znajdują się zazwyczaj w katalogu z tym demem na HDD (rozmaite pliki o nazwach readme, doc, info itp.). Zamieszczona na łamach CDA klawiszologia to zwykle ściąga minimum, która umożliwia grę, ale najczęściej nie wyczerpuje wszystkich możliwości obsługi.

UWAGA 1! Ponieważ niektóre dema automatycznie rozpakowują się na dysku C:\ do katalogu temp, wskazane jest, by mieć jak najwięcej wolnego miejsca (w tym numerze 300 MB zalecane jest jako rozsądne minimum). W innym przypadku demo może się nie rozpakować lub rozpakować się niepoprawnie!

UWAGA 2! Nie przejmujcie się podawanymi wymaganiami sprzętowymi dem - po prostu próbujcie je instalować. Często się okazuje, że gra działa na dużo słabszym sprzęcie niż teoretycznie powinna.

Muzyka w menu: Essenkal Music (aka Marcin Zając)

Quake 2

Chyba najsłynniejszy z FPS-ów, jakie stworzono na PC. A dokładniej - druga część sagi. Nie będziemy się tu spierać, która z nich jest najlepsza. Każda wydaje się świetna, choć każda jest inna.

Gatunek: FPS
Recenzja: CDA 2/98
Ocena: 9
Średnia ocena (27 recenzji w Internecie): 88%
Multiplayer: tak
Muzyka: tak
Wymagania minimalne: P90, 16 MB RAM, Win 95
Wymagania sugerowane: C300, 64 MB RAM, akcelerator, Win 9x/ME/XP/00

Oto fragmenty recenzji z CDA
Sequel ma się nijak do części pierwszej. Inne jest wszystko: świat, akcja gry, broń, wróg i co oczywiste - grafika. W nowej grze nie walczysz już z maszkarami (...) - ich miejsce do odstrzału zastąpili Obcy nazwani Stroggosami. Naturalnie występują w kilku formach, a różnią się wyglądem, inteligencją i tym, co trzymają w rękach. Zupełnie inny jest też świat. Tym razem nie zobaczymy gotyckich budowli, ale futurystyczne otoczenie rodem z filmów s.f.

A my jesteśmy świetnie wyszkolonym marines, który jako jedyny ocalał z rzezi własnego oddziału. Gra pracuje nawet w rozdzielczości 1600 x 1200 pikseli. Możemy sobie postrzelać z 10 pukawek. Zaczynamy od słabiutkiego blastera - a potem dwa shotguny, karabin maszynowy, działko, granat, wyrzutnia granatów, hyperblaster, railgun i słynne już BFG, czyli Bardzo Fajna Giwera. Q2 podzielony jest na 9 części (unit), z których każda zawiera 2-3 poziomy.

Fajna muzyka. Quake 2 jest grą, która wciągnie każdego.

Polska instrukcja - str. 107. Pełna polska instrukcja - na CD z grą.
Tipsy - str. 146

Saga: Rage of Wikings PL

Spolszczony RTS w rodzaju Age of Empires i osadzony w świecie wikingów. Ma jednak kilka ciekawych i oryginalnych idei.

Fragmenty recenzji Elda
Saga: Gniew Wikingów to RTS zbliżony w klimatach do Age of Empires. Saga wnosi do gatunku RTS kilka ciekawych i oryginalnych innowacji. Nie zmieniają one może w jakiś drastyczny sposób gatunku, ale dzięki nim gra się o wiele ciekawiej. Do wyboru masz aż siedem całkowicie różnych nacji: wikingów, trolli, centaurów, karłów, gigantów, elfów i ludzi południa. Każda z nich ma oczywiście inne cele w grze, chociaż sprowadzają się one do jednego: przyporządkowania lub zniszczenia pozostałych klanów, których w Sadze występuje aż 60. Po stanięciu na czele takiego klanu niejako piszesz jego własną sagę.

Zasady gry są prawie identyczne jak w Age of Empires. Przeważnie jednak polecenie brzmi „pokonaj lub podporządkuj sobie obce klany". I tu stykamy się z pierwszą większą innowacją w Sadze. Nie musimy wybijać co do nogi klanu rywala. Aby zwyciężyć, wystarczy go „upodlić", kiedy uzna naszą wyższość i przejdzie pod nasze rozkazy. Podstawą każdego klanu są wojownicy i wojowniczki. Dzięki temu autorzy mogli wprowadzić kolejną dość istotną nowinkę. Mianowicie rozmnażanie się jednostek odbywa się to w sposób naturalny. Wyznaczamy dwoje ludzi płci odmiennej, aby „pracowali" w domku i po kłopocie. Nie tak od razu oczywiście. Do rozmnażania potrzebna jest żywność.

Nieco inne zadanie spoczywa na jednostkach posiadających zdolności nadprzyrodzone. (...) W miejscach kultu walkirie oraz kapłani uczą się magii i antymagii w czterech konkretnych kategoriach: Ziemi, Powietrza, Lasu i Ognia. Rzeczą, jaka powinna przyciągnąć was przed monitory, będzie na pewno oprawa graficzna. Jest na co popatrzeć i czym się pozachwycać. Począwszy od ładniutkich cut-scenek aż po animacje postaci. Grafika dostępna jest w trzech rozdzielczościach: od 640 x 480 do 1024 x 768. Dochodzą do tego trzy stopnie zoomowania. Wszystkie nacje odzywają się w różnych, brzmiących bardzo skandynawsko językach. Przyjemnie się słucha tego twardego i mocnego akcentu. Muzyka niestety nie ma nic wspólnego ze skandynawskim folkiem. Autorzy poszli na łatwiznę i zafundowali graczom muzykę folkową, ale... celtycką.

Ta gra jest znakomita i poza denerwującymi znawców wikingów drobnymi burakami oferuje rozrywkę na kilka tygodni.

PS Spolszczenie jest kinowe (napisy).

Polska instrukcja na stronie 108. Pełna polska instrukcja - dostępna w grze.

Gatunek: RTS
Recenzja w CDA: 08/99
Ocena w CDA: 8
Wymagania: P166, 32 MB RAM, Win 9x/ME/XP/00
Multiplayer: tak
Muzyka: ścieżki z CD

Graj czysto
Bo tylko wtedy
gra sprawia prawdziwą przyjemność.
Nowe mydło Protex Herbal zawiera wyjątkową kompozycję
ziół, znanych ze swoich właściwości pielęgnacyjnych:
• rumianku • tymianku • zielonej herbaty • olejku z drzewa
sandałowego, a dzięki sprawdzonej recepturze skutecznie usuwa
ze skóry bakterie oraz zapewnia jej długotrwałą barierę ochronną.
Protex Herbal – dla zdrowia Twojej skóry
New
Protex
HERBAL

BattleZone II: Combat Commander

Gatunek: **akcja/sim**
Recenzja: **CDA 11/98**
Ocena: **8**
Średnia ocena (49 recenzji w Internecie): **77%**
Multiplayer: **tak**
Muzyka: **tak**
Wymagania minimalne: **P166, 16 MB RAM, Win 95/98**
Wymagania sugerowane: **P366, 64 MB RAM, akcelerator, Win 9x/00/ME/XP**

Gra akcji, w której sterujemy czymś w rodzaju czołgu-poduszkowca, ale możemy też walczyć pieszo. Do tego zarządzamy bazą, wydobywaniem surowców itd.

Fragmenty recenzji Gem.iniego
BattleZone II: Combat Commander jest sequelem, jednak dość wyraźnie widać w nim różnicę w stosunku do poprzednika. Zawarta ona została również i w tytule - Dowódca Walki, a nie na przykład: Zarządzanie Zasobami. Właśnie w przeniesieniu ciężaru z mało atrakcyjnej gry ekonomicznej na czystą, satysfakcjonującą walkę tkwi, obok wszystkich innych usprawnień, recepta na jej sukces.

Co oznacza „czysta walka" - dowiadujemy się już w trakcie pierwszej kampanii, rozgrywanej na mrocznej planecie Pluton, kampanii złożonej z 5 misji. Te pierwsze chwile w pyle zaś śmiało możemy wykorzystać na zaznajomienie się ze specyficzną bezwładnością poruszania w poduszkowcach, sposobem ich najwydajniejszego wykorzystania w walce, przywyknięcia do niesamowitych efektów graficznych towarzyszących walce. Tych zaś nie brakuje - feerie barwnych świateł i fenomenalne efekty cząsteczkowe towarzyszące wystrzałom i wybuchom, dymom i płomieniom, wreszcie widowiskowej eksplozji! Warto tu zastrzec, że większość odmiennej broni, a jest jej ponad 25 rodzajów (w tym tak ciekawe typy jak Sonic Wave czy Napalm Bomb) inaczej strzela i inaczej wygląda efekt tegoż strzału! Kolejnym elementem, na który nie sposób nie zwrócić uwagi, jest niesamowita, wręcz porażająca jakość tekstur!

(...) Do tego żwawe działanie gry, prawdziwy rodzynek w dzisiejszych czasach, jest zasługą wyjątkowo wydajnego engine'u.

Oprócz walk prowadzonych zza sterów maszyny możliwe jest również polowanie na przeciwników ze snajperką (do której dorzucono teraz karabin pulsacyjny oraz - jako odrębny gadżet - wyrzutnię rakiet). Czyli mamy w tym momencie klasyczną wręcz grę FPP.

Wojna w BZII to jednak nie tylko - jak wiemy, żołnierska młócka - to konieczność zarządzania nie tylko zasobami i zachowaniem baz, ale i podległych jednostek.

Nie można nie wspomnieć o udźwiękowieniu. Lwią część zajmować będą odgłosy pracy silników, wystrzałów i trafień, ale w tej wojennej wrzawie przebijać się będzie niesamowicie realny i cichnący w momencie, gdy pomiędzy tobą a mówiącym znajdzie się jakaś przeszkoda - radio scatter.

Twórcami BattleZone II są ludzie zatrudnieni wcześniej przy produkcjach rangi MechWarrior 2: Mercenaries czy Heavy Gear II - co w pewnym sensie gwarantuje najwyższą dbałość o produkt finalny.

Instrukcja - str. 109. Pełna polska wersja instrukcji - na Cover CD w Bonusie. Patch - na Cover CD. Tipsy - str. 146

Vietcong

Fajny, klimatyczny FPS, z akcją osadzoną w Wietnamie. W sumie to chyba pierwsza „wietnamska" gra od czasów Lost Patrol, który nie rozczarował. Duszna atmosfera rodem z „Czasów Apokalipsy", namacalny wręcz odór dżungli, nerwowa, ale i nostalgiczna gitara Jimiego Hendrixa w tle, wróg, który czai się nie-wiadomo-gdzie... Tak, takie gry lubię. Co prawda, demo zawiera tylko jedną misję (z kumplami musisz - po utracie śmigłowca - przedrzeć się przez patrole Vietcongu), ale oferuje ona tak wiele emocji, że niewiele gier może stanąć z nią w szranki. Demo zawiera 123 MB na HDD. Więcej o tej grze - w recenzji w tym numerze CDA.

Klawiszologia
Kursory - sterowanie
D i Q - strafing
Spacja - skok
LShift - kucnij
LCTRL - padnij!
LMB - ognia
RMB - celuj (ew. snajperka)
Enter - przeładuj broń
F5 - quick save
F6 - quick load
C - zmiana trybu ognia
Backspace - wyrzuć (trzymaną broń/przedmiot)
1-9 - broń
M - mapa
L - latarka
1 [*] - wezwij zwiadowcę
2 [*] - wezwij sanitariusza
3 [*] - wezwij sapera
4 [*] - wezwij radiotelegrafistę
5 [*] - wezwij kaemistę

[*] klawiatura numeryczna

Gatunek: **FPS**
Wymagania: **PIII 800 MHz, 128 MB RAM, Win 9x, 32 MB akcelerator 3D**

Chrome PL

Oto macie przed sobą demo najlepszej polskiej gry FPP, jaka dotąd powstała. Teoretycznie przypomina Unreal 2... ale naszym zdaniem - jest lepsza! Tak pod względem grafiki, jak i np. możliwości postaci (implanty, wykorzystanie pojazdów itd). Demo jest po angielsku, ale spolszczone metodą kinową (polskie napisy). Zawiera jedną misję i zajmuje na HDD... około 0,5 GB. Dlatego nie zdziwcie się, że dogrywanie levelu nieco trwa. Wkrótce recenzja...

Klawiszologia
W/A/S/D - sterowanie
Spacja - skok
LShift - kucanie
CTRL - czołganie
Caps Lock - idź/biegnij
LMB - ognia!
RMB - celowanie/broń specjalna
R - przeładowanie broni
E - użyj przedmiotu
F - akcja (weź, użyj itd.)
=/- - zoom/unzoom (mapy, lornetki)
I - ekwipunek
J - implanty
1-5 - wybór broni
0 - schowaj broń
] i [- przewijanie broni
Enter - najnowsza broń
Backspace - wywal broń
[.] i [,] - przewijanie przedmiotów
1-7 [numpad] - implanty
0 - włącz wszystkie implanty (*)
F5 - quicksave

(*) ale uważaj, bo szybko przeciążysz system nerwowy i zaczniesz mieć zaburzenia wzroku itd.

UWAGA!
Demo nie współpracuje z kartą GeForce 4 MX. Nie polecamy też włączać EAX, gdyż na niektórych maszynach sprawia, że dźwięk po prostu zanika „na amen".

Gatunek: **FPS**
Wymagania: **P3 800, 256 MB RAM, 32 MB akcelerator, Win 98/ME/2000/XP, directX 8.1**

Tony Hawks Pro Skater 4

I cóż ja tutaj mogę powiedzieć, gdy wszystkie słowa są zbędne? Fani Tony'ego i tak sikają po nogach na sam widok tytułu, a wszystkich innych pewnie nie przekonam jak zaje...fajne jest takie śmiganie na desce. Sam w życiu nie miałem deski pod stopami, a jednak lubię sobie w kolejne „Hawki" popykać... Po prostu grywalna giera jak cholera :P. Demo zajmuje ponad 150 MB na HDD i daje pojeździć w trzech trybach (career, single, freeskate) na jednej trasie, jednym z trzech skaterów.

Gatunek: **arcade/sim**
Wymagania: **P3 800, 256 MB RAM, GeForce 2 lub wyżej, DirectX 8.1, Win 98/ME/2000/XP**

Atomaders

Sympatyczna gra, powielająca schemat Space Invaders - masa wrogów kontra nasz statek - ale robi to efektownie i z wdziękiem. Oldschoolowcom dla przypomnienia, newbiesom dla nauki. :) 7 MB na HDD.

Gatunek: **arcade**
Wymagania: **P2 233, 32 MB RAM, Win 95/98/ME/2000/XP/NT**

Virtual Skipper 2

Symulator... żaglówki. Dość skomplikowany i realistyczny, zatem raczej tylko dla aniaków żeglugi. Ale tych jest w Polsce sporo... a inni może dzięki demu „łykną" bakcyl żeglarstwa? A warto! 62 MB na HDD.

Aha - installer jest po francusku - ale sama gra już po angielsku.

Klawiszologia (*)
Sterowanie
Prawy kursor - w prawo
Lewy kursor - idź w lewo
Dolny kursor - helm at o°

Żagle [wszystkie klawisze - numeryczne]
Enter - Spinnaker
\+ - Genoa
3 - Codeo
. - Staysail
\- - trymowanie i wybieranie żagla - off
NumLock - żagle w trybie manual/auto
/ - trymowanie żagla (ręczne)
* - wybieranie żagla (ręczne)

(*) z góry proszę maniaków żeglarstwa o nie czepianie się wykorzystanej tu terminologii; nigdy nie żeglowałem, a nie miałem czasu (niestety), by skonsultować to z żeglarzem

Gatunek: **symulacja**
Wymagania: **P2 450, 64 MB RAM, akcelerator 32 MB, Win 98/00/XP**

BONUS

Action Mag - ogromny zin poświęcony najrozmaitszej tematyce z setkami tekstów i masą rozmaitych działów; mozesz go nie tylko czytać - ale i tworzyć

Adventure Zone 31 - kącik o grach TPP i przygodówkach, filmach, książkach i wszystkim, co wiąże się z szeroko rozumianą przygodą, recenzje najnowszych gier oraz filmów w tym „Gangi Nowego Jorku" i „Złap mnie, jeśli potrafisz", obszerna galeria i dział plik, nie można też zapomnieć o solucjach, w numerze pełny poradnik do GTA2 i dokładny opis do Głupków z Kosmosu

Bonus 1 - rozmaite różności, w tym:
- **Ikony:** 3D Folders, Bit_game
- **Kursory:** zestawy: Bugs i Ying
- **Magazyny:** Histmag 18, Nastolatek 09, Only Games Mag, Player
- **MIDY:** rozmaite tematy muzyczne w standardzie MIDI
- **Na Luzie:** Dancer, Nauka jazdy, Spitball, sporo fajnych graf i tekstów
- **Screensavery:** Black Hawk Down, Zodiac, Garfield
- **Tapety:** najróżniejsze, w tym ładne kobiety :)
- **Themes Pack:** The Raven, Ob_Hands, PS2, Weakest Link
- **Użytki:** Eyes Shield, HWinfo, MagicNetTrace, Text Reader
- **Złudzenia optyczne:** co innego widzisz, co innego wiesz

Bonus 2 - tapety z gier, trainery, fajne (acz nieduże) gry, savey, tipsy - i wszystko inne, co potrzebne graczowi. A dokładniej:
- **Małe gierki:** 3D Lined, Duel 2, Pirate, Bane
- **Extras:** Postal hidden menu
B-Anno 1503, CSI, Enclave
- Tapety z gier: Anno 1503, Battle Realms, Enclave, Giants, Heroes 4
- **Tipsy**
- **Trainery do gier:** Jurrasic Park Op. Genesis, Port Royale, Red Faction 2, Top Gun, Tropico 2, Vietcong, X2 Wolverine

Battlezone 2 instrukcja - polska instrukcja do gry Battlezone

Baza artykułów - baza danych zawierająca spis artykułów CDA

Esensja - doskonały magazyn poświęcony szeroko pojętej fantastyce i fantasy

FAQ 2.9.2 - najczęściej zadawane nam pytania - i nasze odpowiedzi

FPPMegaZin - sporej objętości dział poświęcony grom FPP: recenzje, zapowiedzi, poradniki, mutatory, konfiguracja UT, mody do Quake'a, galerie, download

MP3 Zone - w numerze kurs obsługi Skinnera, recenzje płyt, zestaw skinów i wtyczek do Winampa oraz śmieszne mp3; korzystając z okazji, chciałbym przeprosić czytelników za nie ukazanie się Cornera na Cover CD w zeszłym miesiącu - jednak co się odwlecze, to nie ucieknie - na CD macie obie edycje

Speed Zone - kącik fanów czterech kółek numer 29, a w nim: Ralli Sport Challenge, Grand Theft Auto 3, Toca Race Driver i inne; oprócz tego kąciki: Midtown Madness, Rally Corner;

Tuning Corner i pierwszy numer Truck Center! Zapraszamy do lektury

Sport Center - dla miłośników sportu i gier sportowych; 30 nr SC zawiera masę tekstów (m.in. zapowiedzi THPS4 i FIFY 2004!), tradycyjne już działy (m.in. Anna Corner i SportCenta'l oraz kilka wartych uwagi nowości, a wszystko to w nowym layoucie. Pamiętaj: www.SPORTCENTER.pl - twój drugi dom ;-)

Strefa WWW - w numerze polecamy poradniki krok po kroku wyjaśniające, jak wyrenderować logo na stronę, stworzyć internetową galerię oraz zamieścić bramkę sms na własnej stronie WWW. Ponadto bardzo ciekawy artykuł przedstawiający tajniki optymalizacji połączenia internetowego. Tradycyjnie nie zabrakło też recenzji ciekawych witryn, kursów (Dreamweaver, HTML, dHTML, CSS, FrontPage), darmowych skryptów, layoutów oraz grafik.

Tawerna RPG - coś, czego żaden fan RPG nie może ominąć obojętnie - tak w wydaniu komputerowym, jak i 'live'

Vampire PL - nieoficjalny patch spolszczający teksty w zamieszczonej niedawno w CDA grze Vampire Masquerade

Tanie Granie

TANIE GRANIE – W SERII JUŻ 20 TYTUŁÓW

SZUKAJ W SKLEPACH Z GRAMI I HIPERMARKETACH.

W serii ukazały się: Toca 1 • Iron Strategy • Jeckyll & Hide • Tzar • The Settlers 1 Extreme Assault • Corsairs • Incubation • Orginal War • Heroes of Might & Magic 1 i 2 Zax • Hellboy • Drakula: Zmartwychwstanie • Pompeje • MDK 1 • Darkened Skye Giants: Obywatel Kabuto • Invictus • Wehikuł Czasu • Millenium Racer

Doskonała gra 9,99 Rewelacyjna cena

Majowa gorączka, czyli

Połowa maja. Dla części z was to okres wzmożonej aktywności podczas egzaminów wstępnych, matur, zaliczeń semestru. Dla nas, waszych ulubionych pismaków, to okres największych targów branży rozrywki elektronicznej: Electronic Entertainment Exposition, znanych bardziej jako E3. To czas, gdy redakcyjny „czynnik łał" bije nowe rekordy, a stężenie emocji niemal równa się temu z 24 grudnia w dowolnym domu z dziećmi. To chwila, kiedy rozłączamy się z redakcyjnym serwerem ET, który stanowi dla nas dom od tygodni - i zasiadamy w samolocie zmierzającym w stronę Los Angeles, w którym prezentowane są tytuły, w jakie grać będziemy w 2003, 2004, a pewnie i 2005 roku. Dla tych zaś, co pozostali na posterunku - to czas, by sprawdzić, czy w zasięgu ręki znajduje się skrzynka z Redbullami, a głosu – cud piękność, jaka ocierać im będzie pot z czoła, występujący podczas opracowywania zdobytych za oceanem materiałów...

W tym roku zaś E3 2003 było wyjątkowo imponujące. Jego organizatorzy ujawnili, że było sceną, na której wystawiono ponad 1300 nieprezentowanych nigdzie wcześniej gier i produktów, z czego aż cztery piąte będzie mieć premierę jeszcze w tym roku (znając życie - nie więcej niż połowa, ale i to dobre). Wygląda też na to, że wahadło, wychylone w ostatnim czasie w stronę konsol, powoli wraca do stanu równowagi. Ba, zaczyna śmiało wskazywać domenę pecetów! Choć gry na tę platformę wciąż stanowią nieco tylko ponad jedną czwartą spośród wszystkich wystawianych – była ona zarazem platformą najmocniejszą, jeśli liczyć konsole osobno, tj. dzielić te blisko 60% procent udziału w targach na działki PlayStation 2, Xboks i Nintendo GameCube. Słowem, spośród czterech „dużych" platform, PC nie jest wcale ostatnią!

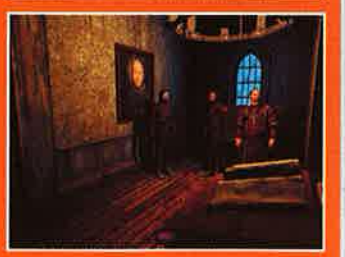
Szczegółowe omówienie wszystkich gier w przyszłym numerze. Wtedy już uda się nam odrobinę odespać różnicę czasową, posortować materiał, spławić amerykańskie wielbicielki - które zdecydowały się dla nas porzucić Kraj Wolności i uganiać po ulicach Wrocławia za - w ich przekonaniu obowiązkowymi, białymi niedźwiedziami. Być może też uda się wykorzystać nawiązane kontakty i wycisnąć z twórców coś ekstra. Tymczasem zaś zapraszamy na krótką wycieczkę po E3 2003. Indżoj de tur.

Eidos

Duet Ion Storm-Eidos postawił na jakość. Obydwa prezentowane przezeń tytuły: Deus Ex: Invisible War i Thief III miały wiernych fanów, po wielokroć oglądających prezentację. O ile jednak o Deus Ex nie powiedziano niczego, czego nie wiedzielibyśmy wcześniej, o tyle przedstawić tu należy drugą z gier - Thief III.

Thief III

Ion Storm



Eidos ujawnił także pierwsze konkretne szczegóły nt. kolejnej, trzeciej już gry z Mistrzem Złodziejskim - Garretem, w roli głównej. Potwierdzona została - nie wprost - otwartość fabuły, nie ujawniono jednak sposobu, na jaki twórcy gry zamierzają cel ten osiągnąć. Być może - choć to naturalnie jedynie spekulacja, prawdą okażą się przypuszczenia, jakoby tylko od gracza zależeć miały kolejne cele - misje. Dzięki prezentacji Thief III wiadomo też, jak wielkie znaczenie dla gry mieć będzie gra świateł i cieni. Fakt zaś, że są w pełni dynamiczne - sprawi, że... będzie jeszcze trudniej. O ile bowiem dotąd Garret nie musiał się obawiać własnego cienia, w trzeciej części serii to właśnie on może wydać go strażnikom. Ion Storm ujawnił także, że Thief III wprowadzi do serii szeroko pojmowaną „świadomość ciała". Odtąd otwieraniu drzwi towarzyszyć ma ruch ręki, wspinaniu się po ścianie zaś (dzięki nowym rękawicom z kolcami) - widok podpierających ciało nóg.

Obiecano nam także, że o ile dotąd Ion Storm nacisk kładł na **Deus Ex: Invisible War** - od tej chwili proporcje zostaną wyważone. Najważniejszym odkryciem natomiast była wieść, że premiera Thief III, tak jak DX-a, planowana jest już na Gwiazdkę!

www.ionstorm.com

Inne Eidosa:
- **Commandos III: Destination Berlin**
- **Republic: The Revolution**
- **Tomb Raider: Angel of Darkness**

Stalker

GSC Game World na E3

Ukraiński GSC Game World najpierw potwierdził pogłoski, jakoby S.T.A.L.K.E.R.: Oblivion Lost miało się pojawić dopiero na początku przyszłego roku, zaraz po tym zaś pozwolił zagrać niemal w kompletne

American Conquest: Fight Back!, czyli samodzielne rozszerzenie wydanej w Polsce kilka dni temu - w czerwcu, strategii czasu rzeczywistego. Fight Back! od oryginału odróżniać ma, prócz nowych misji, nowy tryb gry oraz dodatkowo pięć grywalnych narodowości.

Inne GSC:
- **FireStarter**

www.stalker-game.com

Evil Genius

VUG

Prócz omówionego osobno Half-Life 2 Vivendi Universal Games wystawiał się obficie, ale... w składzie właściwie niezmienionym od czasu berlińskich Spring Games Fair 2003. Ponownie zatem fanom dane było obejrzeć (nie zagrać) Counter-Strike: Condition Zero i sprawdzić się w roli Mace Griffina: Bounty Huntera lub - dla odmiany - Bilba Bagginsa, bohatera Hobbita...

Jedyną nowością było Evil Genius - parodia filmów szpiegowskich z lat 60, w których zawsze pojawiał się antypatyczny geniusz zła. W przypadku Evil Genius w postać tego antybohatera wcieli się gracz.

www.vugames.com

Sony Ericsson

Tony Hawk's Pro Skater® 4, tylko w T310.

Prawdziwy joystick dla pełnej kontroli ruchów + kolorowy ekran + polifoniczne dźwięki = pełna przyjemność z gier. Communicam™ + edytor zdjęć, żeby strzelać fotki, komponować je i wysyłać do przyjaciół. T310 zna wiele trików. www.SonyEricsson.com

(c) 1999 – 2003 Activision, Inc i jego oddziały. Wszystkie prawa zastrzeżone. Activision i Pro Skater są zarejestrowanymi znakami handlowymi. Activision O2 i Sports Revolution są znakami handlowymi Activision, Inc i jego oddziałów. Wszystkie prawa zastrzeżone. Tony Hawk jest znakiem handlowym Tony Hawk (c) 2000 – 2003 JAMDAT Mobile Inc. Wszystkie prawa zastrzeżone. JAMDAT i JAMDAT Mobile są znakami handlowymi JAMDAT Mobile, Inc. Publikowane i dystrybuowane przez JAMDAT Mobile na licencji Activision, Inc.

JAMDAT mobile

ACTIVISION O2

Half-Life 2

Valve/Activision

Do chwili ujrzenia go w akcji nie sądziliśmy, że Half-Life 2 jest w stanie sprostać oczekiwaniom i nadziejom. Po blisko półgodzinnej prezentacji jesteśmy pewni jak diabli, że Half-Life 2 nie tylko dorówna sławnemu poprzednikowi, ale pobije wszystkie ustanowione przezeń rekordy i na długie lata zapisze się w świadomości graczy.

Half-Life 2 tworzony jest z wykorzystaniem autorskiej technologii Source, która - jak twierdzi Valve, pochłonęła każdego dolara zarobionego dotąd przez Half-Life'a. Pieniądze te nie poszły na marne - w obecnej postaci engine śmiało może konkurować z najlepszymi w branży, w tym słynnym już DOOM-em!

Jeśli jest jedna rzecz, która zrobiła na nas wrażenie podczas prezentacji - to jest nią doskonała fizyka obiektów w grze. Wszystkie one właściwie reagują na działania postaci - Gordona Freemana, jego sprzymierzeńców i wrogów. Valve, świadome wartości tego aspektu gry, chwali się nim jawnie i tworzy działo grawitacyjne pozwalające „pochwycić" właściwie dowolny ruchomy obiekt fizyczny - krzesła, a nawet kaloryfer - i rzucić nim w przeciwnika, wywołując wiarygodne skutki! Innym natychmiast docenianym atutem Source'a jest po prostu filmowa mimika bohaterów, realizowana dzięki pracy ponad 40 wirtualnych mięśni twarzy! Dzięki temu nieprawdopodobnie łatwe stało się dubbingowanie - zsynchronizowanie ruchu ust i głosek realizowane jest (ponoć) w locie.

Half-Life stał się legendą także dzięki wiarygodnej AI i nastrojowi niezwykłego w gruncie rzeczy zestawienia paru prostych obrazów i dźwięków. Half-Life 2 w obydwu przypadkach osiąga jeszcze więcej. Scenka walki ludzi ze striderami w rujnowanym przez te ostatnie mieście mogłaby śmiało pojawić się w wysoko budżetowym filmie akcji!

Valve podkreśliło także niezwykłą łatwość tworzenia modyfikacji - coś, dzięki czemu Half-Life nie schodzi z półek sklepowych mimo upływu pięciu lat od jego premiery. Możliwości i elastyczność Source'a, nawiasem mówiąc, już zostały potwierdzone. W dosłownie przeddzień E3 duet Troika-Activision ogłosił pierwsze szczegóły nt. projektu wykorzystującego tę technologię w grze stanowiącej miks first-person shooterów i role-playing - Vampire: The Masquerade - Bloodlines!

Dużo, dużo więcej o Half-Life 2 - w następnym numerze CDA. Tymczasem tyle tylko, że Valve zamierza oddać Half-Life 2 światu już we wrześniu tego roku, a więc za najwyżej trzy miesiące!

www.half-life2.com

Filary E3

Gdybym miał wybrać trzy tytuły, jakie całkowicie zdominowały tegoroczne E3, zdecydowałbym się na Half-Life 2, DOOM III i Halo PC. Trzy shootery - każdy inny i każdy w tej inności doskonały. (Czwartym byłby miks FPS i RPG - Vampire, jednak obawiam się, że w tym przypadku na moją ocenę wpływać może fakt, że tworzy go Troika Games - ludzie od Fallouta i Arcanum, i że rozgrywa się on w Świecie Mroku.)

DOOM III

id Software/Activision

Przyznajemy - wciąż nie dane nam było weń zagrać. Co więcej - nie zaprezentowano samej gry, lecz jedynie zlepek filmików. Jak z nich wynika - niewiele zmieniło się w bazie UAC na Phobosie od czasu naszej ostatniej w niej wizyty (CDA 13/02). Wciąż groza sączy się ze rozrywanych nieoczekiwanie ścian i nagle ożywających cieni, a powolne tempo akcji tylko podkreśla kruchość bohatera...

Prawdziwa bomba wybuchła natomiast w trakcie panelu prowadzonego przez Johna Carmacka (współzałożyciela id Software, jednego z ojców Wolfenstein 3D, DOOM i Quake), gdy ten przyznał, że zastanawia się nad zasadnością opcji zapisu stanu gry w każdej chwili. ! choć to pozornie absurd, w istocie trudno się z tym kompletnie nie-pecetowym założeniem nie zgodzić! Fakt - opcja ta jest wygodna, jednak nic jak ona nie zabija klimatu grozy.

Data premiery DOOM III wciąż nie została oficjalnie wyznaczona, jednak uzasadnione jest założenie, że święta Bożego Narodzenia w tym roku spędzimy na Phobosie.

www.idsoft.com

Halo: Combat Evolved

Microsoft

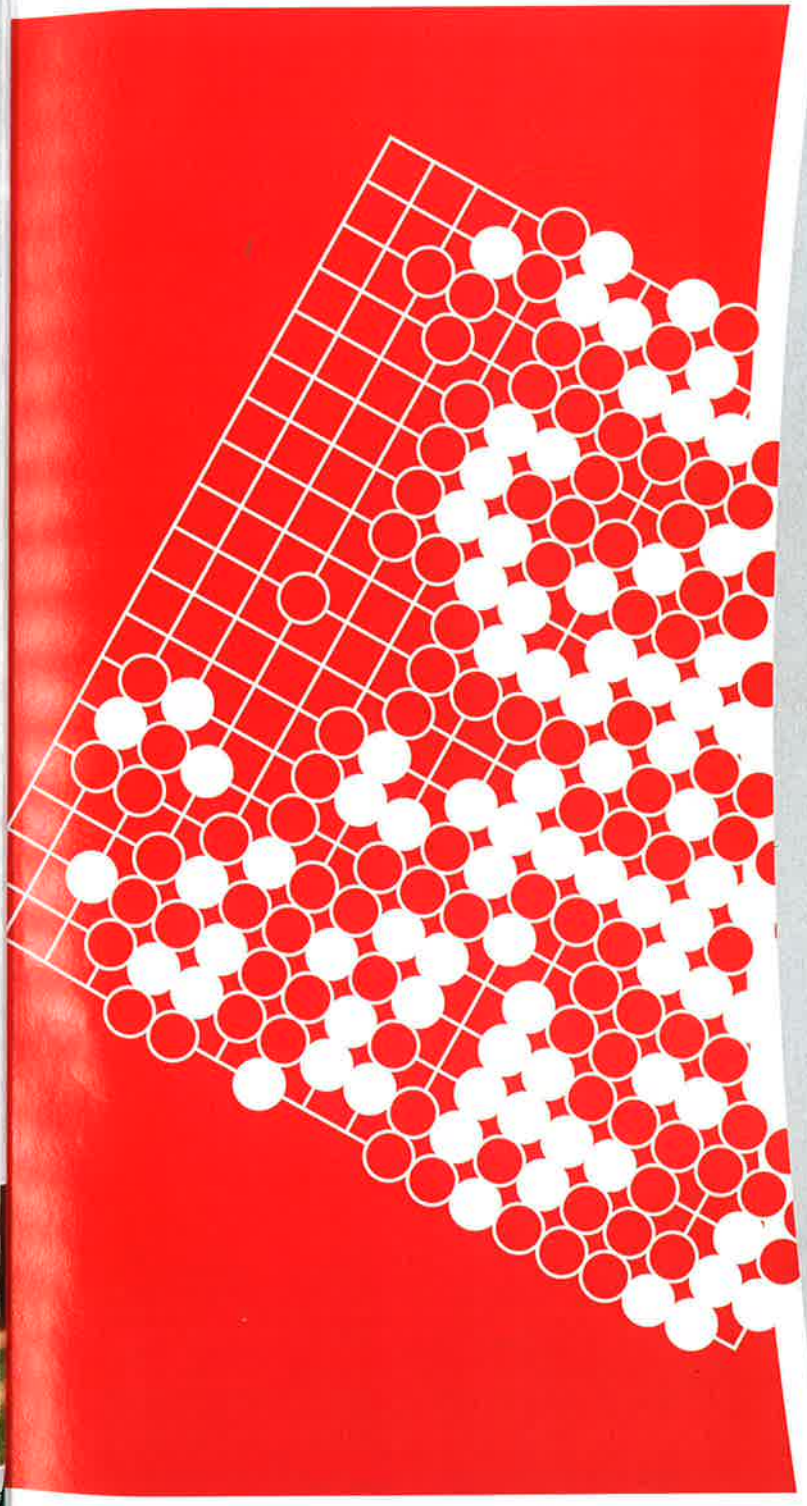
Bez wątpienia najpoważniejszym kandydatem do tytułu Tytana z Redmond - było Halo 2 na Xbox i... Halo: Combat Evolved w wersji PC. O tym pierwszym nie czas i miejsce mówić, drugie jednak stało się prawdziwym wydarzeniem E3. Dotąd bowiem wiadomo było właściwie tyle, że za jego konwersję odpowiada Gearbox Software i... w zasadzie nic ponad to. W Los Angeles zaś dało się Halo obejrzeć i porównać z xboksowym oryginałem.

Wbrew obawom graczy - Halo PC będzie grą, w której kompletnie nie czuje się konsolowego pierwowzoru. Wszystko - od menu i jakości tekstur po sterowanie odpowiada przyzwyczajeniom i wymogom tych, którzy urodzili się i zamierzają umrzeć z klawiaturą w jednej, myszą zaś - drugiej ręce. Przerobiony został także renderer, by lepiej wykorzystać potencjał nowych kart graficznych i funkcji DirectX. Najbardziej widoczną zmianą tego typu jest wygląd maskowania i precyzja dynamicznych cieni. Jeśli jednak o całą resztę chodzi, Halo PC jest wszystkim, czym było Halo na Xboksach - misje, AI, nawet system zapisu gry pozostały niezmienione. Zmiany dotyczą także trybu multiplayer. Ten - prócz tego, że po raz pierwszy wchodzi faktycznie do Internetu (do 16 graczy), oferować ma jednocześnie przynajmniej dwie nowe mapy (adaptacje map z kampanii single player) oraz - tu niespodzianka - nowe pojazdy, w tym warthog wyposażony w wyrzutnię rakiet i... banshee - czyli samolot obcych! Pojawić się mają także nowe rodzaje broni, w tym lokalny odpowiednik moździerza i... miotacz ognia! Niestety koszt, jaki przyjdzie nam zapłacić za nowości - nie jest mały: jedyną funkcją, jaka najpewniej nie załapie się do wersji 1.0 gry, jest - pech! - tryb cooperative w głównej kampanii gry. Nie będzie możliwa również, choć początkowo były takie plany, gra w charakterze przeciwnika z single playa - covenant.

Premiera Halo PC planowana jest najpóźniej na wrzesień tego roku. Już teraz jesteśmy pewni, że Master Chief znajdzie miejsce także w panteonie bohaterów pecetowych. A potem... oby Halo 2!

www.microsoft.com/games/halo/

MILA COLLEGE®
Szkoła Wyższa



Studia inżynierskie

Inżynieria Oprogramowania

Zarządzanie Zasobami Informacyjnymi

Posiadamy nowoczesne i unikalne programy nauczania dostosowane do wymagań współczesnego rynku pracy, realizowane przez kadrę wysokiej klasy specjalistów praktyków.

Uzupełniające studia magisterskie

Informatyka

Absolwenci Uczelni mają zapewnioną możliwość kontynuowania edukacji na poziomie studiów magisterskich, zarówno w kraju jak i za granicą.

Regionalna Akademia CISCO

Od 2002 roku posiadamy status Regionalnej Akademii Cisco.
Program Akademii Sieci Komputerowych Cisco jest programem edukacji w zakresie technologii sieciowych.
W Polsce realizowany jest od 2000 roku.
Teraz również studenci Mila College mają możliwość uzyskania prestiżowego tytułu Cisco Certified Networking Associate (CCNA).

Cisco Systems
Networking Academy

00-180 Warszawa, ul. Miła 7
tel.: (0-22) 635-31-99
e-mail: wsi@mila.edu.pl
http://www.mila.edu.pl

E3

Advent Rising

Majesco

Tegoroczne E3 stało się dla duetu Majesco i GlyphX okazją, by - prócz znanego już wam Blacko - interesującego third person shootera s.f., oraz BlowOut - gry akcji w stylu Duke Nukem Manhattan Project - po raz pierwszy zaprezentować Advent Rising, czyli action adventure w świecie stworzonym przez Orsona Scotta Carda - autora nagradzanej wielokrotnie serii o Enderze i... współtwórcy dialogów np. w pierwszym Monkey Island. Jak na twórcę s.f. przystało, Card w Advent Rising ukaże nam świat, w którym wśród tysięcy ras i kultur jedna, ta nam najbliższa – ludzie, ma dokonać zjednoczenia galaktyki...

W grze ukazanej w perspektywie trzeciej osoby wcielimy się w jednego z nielicznych już ludzi, który - jednocześnie unikając zamachów na własne życie - rozwija nadzwyczajne umiejętności - m.in. telekinezy. To plus matriksowy klimat walk pełnych akrobacji, możliwość wykorzystywania pojazdów i wręcz niepokojące podobieństwo do Halo sprawia, że Advent Rising wyrosło na jedną z najmilszych niespodzianek E3.

Advent Rising tworzony jest na bazie technologii Unreal i wykorzystuje stworzony przez Epic, i poprawiony przez GlyphX, engine. Premiera pierwszej z trzech planowanych gier serii odbędzie się wiosną 2004.

www.adventtrilogy.com

Inne Majesco:
- **Blacko**
- **BlowOut**
- **Drake**

Alias

Acclaim

Wśród tytułów prezentowanych przez Acclaim, jeden z nich wzbudzał autentyczne uznanie odwiedzających. Mowa tu naturalnie o Alias, adaptacji serialu z Jennifer Garner w roli głównej i wpływie tej ostatniej na zdecydowanie męską widownię.

Alias jest grą, która ma ogromne szanse być tym, czym miało być Enter the Matrix - grą TPP, w której mieszać się miały elementy Splinter Cella i Metal Gear Solida z walką w stylu BloodRayne'a. Atutem gry jest też naturalnie sama Sydney-Jenni Bristow-Garner, której kolejne przebrania (m.in. za kelnerkę, dzięki czemu mogła zdobyć niedostępne w inny sposób informacje) pozwalają jej tworzyć tytułowe „aliasy".

Więcej o Alias - i Jennifer Garner - wkrótce.

www.acclaim.com

Inne Acclaima:
- **Gladiator: Sword of Vengeance**
- **Urban Freestyle Street Soccer**

KotOR

BioWare

Stanowisko niekwestionowanego mistrza komputerowego role-playing dla BioWare'u odrobinkę rozczarowało brakiem niespodzianki. Prócz prezentacji kompletnego Star Wars: Knights of the Old Republic - w wersji Xbox - Kanadyjczycy z Edmonton nie pokazali nic. Wciąż nieujawnione pozostają szczegóły nt. drugiego z oficjalnych rozszerzeń Neverwinter Nights (prócz jego tytułu: Hordes of Underdark) ani wciąż nienazwanych z imienia projektów na PC i Xbox.

Nie sposób natomiast - jeśli chce się być uczciwym, zaprzeczyć, że pierwsze role-playing w uniwersum Star Wars, czyli Knights of the Old Republic, zapowiada się znakomicie. Na tyle, że znów zastanawiam się, gdzie postawić nowy Xbox, bo na wersję PC KotOR, która pojawić się ma najwcześniej na Gwiazdkę, nie jestem w stanie czekać...

www.bioware.com

Greyhawk

Troika Games

Greyhawk: The Temple of Elemental Evil to gra role-playing tworzona na bazie legendarnej już „papierowej" kampanii Greyhawka, z wykorzystaniem reguł Dungeons & Dragons wersji 3.5. Wbrew temu jednak, co można by myśleć, oglądając screenshoty, gra jest w pełni trójwymiarowa i nie ma zahamowań, by w pełni korzystać z dobrodziejstw kart 3D.

Greyhawk wydany zostanie pod egidą Atari.

greyhawkgame.com

Vampire: The Masquarade - Bloodlines

Troika Games

Miks shooterów FPP i gier role-playing osadzony w Świecie Mroku i tworzony na bazie technologii Half-Life 2 oraz w studiach ojców Fallouta i Arcanum - tyle wystarczy, by najtwardsi redakcyjni malkontenci zrezygnowali z prób doszukania się dziury w całym. Czekamy z niecierpliwością na pierwszy mroczny pocałunek!

Vampire: The Masquerade - Bloodlines wyda Activision.

www.troikagames.com

Battlefield Command: Europe at War 1939-1945

Codemasters

Mistrzowie kodu tym razem skromnie. Z rzeczy naprawdę interesujących prezentowane były Colin McRae 4 na PS2 i Xbox, i... naturalnie Battlefield Command: Europe at War 1939-1945 na PC.

Battlefield Command: Europe at War 1939-1945, czyli kolejne dzieło rosyjskich programistów - twórców Il-2 Szturmowika, znanych światu jako 1C: Maddox Games. Jak łatwo się domyślić, patrząc na tytuł - akcja gry toczyć się będzie w rozdartej wojną Europie - od polskiego września, przez „bohaterską" obronę Francji w czerwcu roku 40 po D-Day i radzieckie natarcie na Berlin - łącznie ponad 100 bitew i potyczek! W grze pojawi się ponad 300 odwzorowanych z historyczną dokładnością jednostek - każda z nich opisana nawet przez 36 atrybutów, zaś każde z 33 pól bitew odtworzone

na podstawie map topograficznych z tamtego okresu! Premiera Battlefield Command: Europe at War 1939-1945 przewidziana jest na wiosnę 2004.

www.codemasters.com/battlefieldcommand/

Inne Codemasters:
- **American Idol**
- **Dragon Empires**
- **IndyCar Series**

StarCraft: Ghost

Blizzard

W tym roku Blizzard bez niespodzianek. Prezentował StarCraft: Ghost - konsolową grę akcji, dodatek do Warcraft III - Frozen Throne, w którym, jak się okazuje - obecne będą scenariusze morskie, czyli coś, czego tak bardzo brakowało w oryginalnej grze. Ujawniona także została i oficjalnie przedstawiona publiczności piąta grywalna rasa w online'owym role-playing Blizzarda World of Warcraft - mroczne elfy.

I jeszcze jedno - podczas prezentacji StarCraft: Ghost jego twórcy przyznali, że fabuła gry wiązać się będzie w jakiś sposób z... uwaga! - fabułą StarCraft 2! Niestety na temat tego ostatniego nikt, prócz być może jego twórców, nic nie wie.

www.blizzard.com

US Army na E3

Armia Stanów Zjednoczonych wystawiła tylko jeden produkt - kolejne rozszerzenie America's Army - sieciowego teamowego first-person shootera, rozdawanego fanom tego typu rozrywki za darmo. Elementy nowe, jakich mogą się spodziewać wirtualni żołnierze tej najlepiej wyposażonej armii świata, obejmują m.in. akcje sił specjalnych i ich wyposażenie - modyfikowalny M4. W grze pojawi się także pojazd opancerzony – Stryker, z działkiem 0,50 i jego rosyjski odpowiednik VTR60 oraz broń przeciwpancerna, czyli ręczne wyrzutnie rakiet. Pojawią się także medycy polowi, będący w stanie pomóc w odzyskaniu sprawności rannym towarzyszom (m.in. tamować krwotoki).

www.americasarmy.com

iiyapońska technologia

Nowość !!!

Pro Lite E380S

15", LCD TFT TN Wide Angle
maks. rozdz. 1024 x 768/ 75Hz
jasność 380 cd/m², kontrast 450:1
czas reakcji 23 ms, VESA, TCO 99
wbudowane głośniki 2 x 1,5W
korekcja gamma, sRGB, OPQ*

Nowość !!!

Pro Lite E430S

17", LCD TFT TN Wide Angle
maks. rozdz. 1280 x 1024/ 75Hz
jasność 250 cd/m², kontrast 350:1
czas reakcji 25 ms, VESA, TCO 99
wbudowane głośniki 2 x 1,5W
korekcja gamma, sRGB, Eco-mode

* OPQ - Optymalna Jakość Obrazu

iiyama

GDZIE I ZA ILE zadzwoń

www.iiyama.pl | Bezpłatna infolinia: 0 800 IIYAMA (44 92 62)

monitor zastępczy na czas naprawy

3 lata gwarancji door to door

Atari

Atari, nowa oficjalna nazwa Infogrames, przyćmiło innych wystawców liczbą, ale także jakością prezentowanych tytułów! Mieli tu wszystko: od rasowych first-person shooterów po strategie plus kilka asów w rękawie, których istnienia nikt dotąd nie podejrzewał!

Unreal Tournament 2004

Epic, Digital Extremes

Wygląda na to, że Unreal Tournament zmienił się w serial, którego kolejne odcinki „wyświetlane" będą co rok. Warto jednak wiedzieć, że „odcinek 2004" wzbogaca i uzupełnia zawartość poprzednika o standardowo nowe mapy, modele, ale także tryby gry! Powróci np. tryb Assault (czyli tzw. gra z określonym zadaniem), uzupełniony o „battlefieldowy" tryb Onslaught. Nowością w obydwu będą pojazdy: naziemne, powietrzne, kosmiczne. UT2K4 wprowadzi także opcję przesyłania głosu przez sieć bez pośrednictwa zewnętrznych programów i Unreal TV, pozwalająca oglądać setkom widzów przebieg meczu, bez wpływu na wydajność serwera gry. Interesująco brzmi wreszcie obietnica kompatybilności w dół - a więc możliwości gry na serwerach UT2K3.

Unreal Tournament 2004 rozpocznie się w przyszłym roku.

www.epicgames.com

Sid Meier's Pirates!

Epic

Wieści o nowej grze Sida Meiera, jednej z najjaśniejszych gwiazd wirtualnego nieba, dochodziły nas od pewnego czasu. Dopiero jednak niespełna na tydzień przed E3 okazało się, że nie chodzi - jak przypuszczaliśmy, o kolejną Civilization. Zaproszenie z piracką mapą Karaibów zdradziło prawdę - Sid wskrzesza legendę z 1987 roku, czyli Piratów!

Nowe Sid Meier's Pirates! (wykrzyknik stanowi część tytułu) zabierze cię w wiek XVII, wprost do Zatoki Meksykańskiej - i tam pozostawi samemu sobie, byś, podobnie jak w pierwowzorze, mógł żyć własnym życiem. Pojedynki i abordaże, wojny i sojusze, amnestie i listy żelazne, rodzina i małżeństwa, bunty i dzielenie łupów - to wszystko powraca w pełnej glorii i chwale! Pojawić się mają także nowe elementy, wzbogacające (to dobre słowo) dodatkowo rozgrywkę. Sid Meier's Pirates! tworzone jest na bazie kompletnie nowego, trójwymiarowego engine'u graficznego, który faktycznie pozwoli wpływać do portów i walczyć z fortami. Interesująco zapowiada się także system reputacji i rozwoju umiejętności oraz sugestia, że to od niego zależeć będzie liczebność i jakość załogi - co z kolei ma wpływać bezpośrednio na przebieg i wynik bitew. Niestety nie wiadomo jak dotąd, czy możliwa będzie walka kilkoma okrętami naraz. Być może „jeszcze bardziej ekscytujące i stanowiące jeszcze większe wyzwanie" walki oznaczają właśnie, że skończył się czas morskich pojedynków i rozpoczęła era armad. Pewne jest natomiast to, że porywanie się sloopami na war galleony kończyć się będzie inaczej niż poprzednim razem...

Piraci! Sida Meiera abordaże rozpoczną w przyszłym roku, więc tworzeni przez Akellę Piraci Karaibów nie muszą się na razie obawiać konkurencji. Kto jednak wie, którym z nich pisana jest emerytura jako vice królom, a którzy skończą na dnie...

www.firaxis.com

Civilization III: Conquests

Epic

Ujawnione zostały pierwsze szczegóły dotyczące oficjalnego rozszerzenia Civilization III. To, zatytułowane Civilization III: Conquests, oferować ma graczom osiem słynnych historycznych kampanii - o Mezopotamię, pomiędzy Majami i Inkami, wojny w feudalnej Japonii, także drugą wojnę światową. Dodatkowo pojawi się osiem nowych cywilizacji, nowe jednostki, typy ustrojów, cuda świata, surowce i tym podobne.

Interesującym newsem był także ten - dający Firaxis prawo do nazw Colonization, Covert Action, Silent Service, F-15 Strike Eagle i F-19 Stealth Fighter. Oznaczać to bowiem może, że już wkrótce ujrzymy sequele tych legendarnych gier.

www.firaxis.com

Microsoft

Prócz Halo: Combat Evolved w wersji na PC i Halo 2 dla Xbox, gigant z Redmond prezentował sequele i dodatki.

Age of Mytology: Titans

Microsoft

Skorzystaliśmy z okazji i obejrzeliśmy z bliska pierwszy dodatek do Age of Mythology - Titans. Niewiele jednak można powiedzieć o nim, czego nie czytaliście u nas wcześniej. Titans pozwoli grać nową „kulturą" - Atlantydą, której członkowie w czasie gry mogą się odwoływać do tytułowych tytanów, dzieci Urana i Gai - m.in. na co dzień podpierającego nieboskłon Atlasa oraz ojca Zeusa - Kronosa! Atlantydzi mają także unikatową zdolność przekształcania własnych wojów w bohaterów, dając im większe szanse w walce z mitologicznymi stworzeniami. W grze pojawić się ma także nowy tryb multiplayer.

Więcej o Wieku Tytanów - po premierze gry, która odbyć ma się już jesienią.

www.microsoft.com/games/pc/titans.aspx

Dungeon Siege II

Microsoft

Duet Microsoft-Gas Powered Games potwierdził wcześniejsze przypadkowe doniesienia o drugiej części Dungeon Siege'a - hack & slasha z zupełnie przełomową koncepcją spójnego świata i nieprawdopodobną wręcz grywalnością (przypominamy, u nas Dungeon Siege otrzymało pełne 10 na 10!). Zaprezentowany został także trailer z gry tworzonej na jej engine'ie, jednak przysięgam - nawet po parokrotnym obejrzeniu zwiastuna gry - kompletnie nie wiem, czym ostatecznie Dungeon Siege II będzie! Wiadomo, że jego akcja rozgrywać się będzie w świecie fantasy (królestwo Ehb) i na ekranie pojawiać się będą dziesiątki jednostek. Najdalej posunął się AI sugerujący, że być może Dungeon Siege II będzie role playem online, a więc grą w stylu EverQuesta. Niemniej nie cytujcie nas w tej kwestii...

www.microsoft.com/games/dungeonsiege/dsii.aspv

Train Simulator 2

Microsoft

Train Simulator 2 pojawił się w sposób dla kolei nietypowy - bez zapowiedzi ogłaszanych przez megafony i wpisów w rozkładzie jazdy Microsoftu. Ten rozwijać ma ideę poprzednika i oferować m.in. większą liczbę składów i tras – np. w Niemczech i Francji. Wreszcie też na stacjach pojawią się ludzie, którzy wsiadając i wysiadając z pociągu aktywnie przeszkadzać będą w dotrzymywaniu terminów rozkładu jazdy!

www.microsoft.com/games/pc/trainsim2.aspx

LM520A	
Przekątna ekranu	15"
Wielkość plamki	0,297
Jasność	250 cd/m²
Czas reakcji plamki	30 ms
Kontrast	350:1
Kąt widzenia w pion./poz.	100°/120°

LM800	
Przekątna ekranu	18"
Wielkość plamki	0,280
Jasność	200 cd/m²
Czas reakcji plamki	23 ms
Kontrast	450:1
Kąt widzenia w pion./poz.	170°/170°

LM720A	
Przekątna ekranu	17"
Wielkość plamki	0,264
Jasność	250 cd/m²
Czas reakcji plamki	25 ms
Kontrast	350:1
Kąt widzenia w pion./poz.	125°/150°

DOOR TO DOOR serwis · 3 LATA gwarancja · HIT! HIT zamówień

Incom stawia na ekonomiczne rozwiązania i markowe produktów. Monitory LCD AOC oferują bardzo dobre parametry techniczne w atrakcyjnej cenie. Dzięki takiemu rozwiązaniu – panel LCD przestał być luksusem dla najzamożniejszych, a stał się zaawansowaną technologią na każdą kieszeń.

AOC® EYES VALUE
www.AOCmonitor.com

incom
Tel. +71/ 35 88 000, +22/ 86 88 000

E3

LucasArts

Imponująco prezentowało się LucasArts. Faktyczną niespodzianką było wprawdzie jedynie Star Wars: Republic Commando, jednak pokazy tych, o których wiedzieliśmy już wcześniej, również nie rozczarowywały. Co przy tym ciekawe, 2003 jest kolejnym rokiem, w którym prócz „refleksów" sztandarowego produktu Lucasa - Star Wars, pojawiają się gry nawiązujące do chwalebnych tradycji tego twórcy i wydawcy, w tym sequele niegdysiejszych hitów: Secret Weapons, Full Throttle i Sam & Max Hit the Road. Te, zatytułowane - odpowiednio: Secret Weapons over Normandy, Hell on Wheels i Freelance Police wzbudzały entuzjazm nie tylko tych, którzy pamiętali Złote Czasy LucasArtsu. Jedynym rozczarowaniem, przeżywanym niestety co rok, był brak kolejnego z linii X-Winga... Cały czas jednak pocieszam się, że może po premierze Secret Weapons Over Normandy ich twórca - Totally Games, zdecyduje się powrócić w kosmos.

LucasArts zaprezentowało również niemal ukończone Star Wars Galaxies: An Empire Divided i - również niemal kompletne w wersji na Xboksa - Star Wars: Knights of the Old Republic.

Secret Weapons over Normandy

LucasArts

Tworzone przez legendarnego Lawrence'a Hollanda i jego Totally Games Secret Weapons over Normandy to zręcznościowy symulator lotu, w którym gracz jako część tajnej elitarnej eskadry pilotów alianckich zwalczać będzie machinę wojenną Trzeciej Rzeszy. Ponad 20 misji (w wersji PC dodatkowo edytor misji, jednak - jak się okazuje - kosztem trybu multiplayer), 20 najpopularniejszych, ale także mniej znanych prototypowych maszyn Luftwaffe i Allied Air Forces, a przede wszystkim niezwykła widowiskowość podniebnego baletu uzyskana dzięki m.in. opcji spowolnienia akcji (swoisty matrixowy focus) i zbliżenia obrazu celu - każą wierzyć, że już wkrótce gwiazda Secret Weapons zalśni ponownie.

W niebiosa ponad Europą, Związkiem Radzieckim, Północną Afryką, Chinami/Birmą i Pacyfikiem wzniesiemy się jeszcze tej jesieni.

www.lucasarts.com/products/normandy/

Star Wars Republic Commando

LucasArts

Star Wars Republic Commando to dla mnie, druga po Vampire: The Masquarade - Bloodlines, niespodzianka tegorocznych E3. Okazało się bowiem, że nie na Jedi Knight: Jedi Academy kończą się starwarsowe ambicje Simona Jefferya i Sk-i. Star Wars Republic Commando to, jak się zdaje, taktyczny teamowy first-person shooter, z klonami (niemal szturmowcami) w rolach głównych, rozgrywający się w świecie Star Wars, który na zwiastunie okazał się nadspodziewanie bliski temu znanemu z Aliens. Niestety jak dotąd nie udało się nam zobaczyć nic więcej jak tylko krótki renderowany trailer i dowiedzieć nic pewnego prócz tego, że tworzony jest z wykorzystaniem technologii Unreal, więc... z próbą oceny chwilowo się wstrzymujemy.

www.lucasarts.com/products/commando/

Full Throttle: Hell on Wheels

LucasArts

Full Throttle, czyli wielki powrót Bena Throttle'a, jego ciętego języka, ogromnych pięści i jedynej miłości - 'corleya', zapowiada się znakomicie. Ponownie po blisko 10 latach poczujemy na języku smak palonej gumy, a kostki palców zaczerwienią się od nieustannych bojów - zarówno w przydrożnych barach, jak i na autostradach oraz

przy wykorzystaniu pięści, kopniaków, nawet krzeseł i butelek! Atutem nowego Full Throttle'a jest także niezwykły zakręcony humor przywodzący na myśl najlepsze chwile z gier serii Monkey Island, Day of Tentacle czy Grim Fandango - nie tylko nam zrobiło się na sercu cieplej podczas pojedynku na słowa z szefem innego gangu... Ortodoksyjni fani staroszkolnych przygodówek będą wprawdzie niepocieszeni słysząc, że w tym przypadku adventure - celem historii jest zapobieczagładzie jednego z nielicznych normalnych miasteczek postapokaliptycznego świata - miesza się wyraźnie z action; jednak wszyscy, którzy na uwadze mają dobrą zabawę z Full Throttle'em, w żadnym razie nie powinni rezygnować.

www.lucasarts.com/products/hellonwheels/

Sam & Max: Freelance Police

LucasArts

Ulubiony zwierzęcy duet - flegmatyczny pies i nadpobudliwy królik, powraca w świetnej formie i wielkim stylu! Wprawdzie od premiery kolejnych przygód Sama i Maksa wciąż dzieli nas przynajmniej rok, wiemy przynajmniej, że warto na nie czekać.

To, co widzieliśmy - przezabawny zwiastun prezentujący, prócz nieśmiertelnego gagu z ogłuszeniem za pomocą sejfu, rewelacyjną powykręcaną grafikę 3D i dający posmak

zabawnych gierek słownych stanowiących znak firmowy serii świadczą, że LucasArts, jeśli o ten właśnie typ action-adventure chodzi, wciąż nie ma sobie równych.

http://www.lucasarts.com/products/freelancepolice/

Armed & Dangerous

LucasArts

W stosunku do Armed & Dangerous - jednego z debiutów LucasArtsu, byliśmy sceptyczni do chwili, gdy dane nam było zobaczyć go w akcji. Wtedy okazało się, że perfekcyjnie wpasowuje się on w tradycje tego twórcy. Tak fabuła, jak i akcja Armed & Dangerous są bowiem... radośnie bezsensowne - gracz kieruje czwórką nieprawdopodnych bohaterów, w

tym robotem, którzy zestawieni z całymi setkami wrogów do pokonania wykorzystywać będą najbardziej niekonwencjonalne zagrania, m.in. odwrócenie grawitacji - by przeciwnicy wzlecieli w powietrze, i następnie przywrócenie jej, by roztrzaskali się o ziemię! Atutem gry jest także niemal kompletnie demolowalne otoczenie. Ogólnie Armed & Dangerous to troszkę Giants: Citizen Kabuto, a troszkę Serious Sam. Dla fanów akcji do kwadratu - takich, dla których cała taktyka sprowadza się do „do ataku!" - pozycja obowiązkowa!

Uzbrojeni i Niebezpieczni w naszych domach pojawią się jeszcze w tym roku.

www.lucasarts.com/products/armedanddangerous/

MISTRZOWIE KODU PREZENTUJĄ!

Codemasters
GENIUS AT PLAY

Weź udział w rajdach samochodowych wcielając się w samego Colina McRae w nowej odsłonie najlepszej gry rajdowej!

Poznaj najbardziej realistyczne i dynamiczne wyścigi samochodowe na PC!
Delektuj się doskonałym modelem jazdy, kolizji oraz wciągającym trybem kariery.

SPRZEDAŻ WYSYŁKOWA
ZAMÓW JUŻ DZIŚ
0-22) 519 69 69
www.sprzedaży.com

WYŁĄCZNA DYSTRYBUCJA W POLSCE
CDPROJEKT

Codemasters
GENIUS AT PLAY

PATRONAT MEDIALNY
wp.pl gry.wp.pl
GT MAGAZYN TUNINGU

Logitech
KOMFORT I PRECYZJA
Polecamy serie myszy MX.

2002 the Codemasters Software Limited Company. Wszelkie prawa zastrzeżone. Codemasters i logo Codemasters są zarejestrowanymi znakami handlowymi należącymi do Codemasters. „Race Driver"™, „Colin McRae Rally"™, „GENIUS AT PLAY"™ zarejestrowanymi znakami handlowymi należącymi do Codemasters. „TOCA"™ jest zarejestrowanym znakiem handlowym należącym do Toca Tour Limited. „Colin McRae"™ oraz podpis Colina McRae są zarejestrowanymi znakami handlowymi należącymi Colina McRae. Wszelkie prawa, znaki towarowe, projekty i zdjęcia producentów samochodów użyte są przez Codemasters na podstawie licencji. Wszystkie pozostałe znaki oraz prawa należą do ich prawnych właścicieli. Wszelkie prawa zastrzeżone.

Ubranko na miarę!

RESTAURANT EMPIRE ZA 29.99!

W sprzedaży od 12 czerwca!

Kartonowe pudełko, w którym po złożeniu możesz przechowywać grę

Magazyn z ciekawymi informacjami o grze oraz wkładkami do płyt

Instrukcja do gry

Płyta CD z grą

DOBRA CENA 29.99 ZŁOTYCH

PROFESJONALNA POLSKA WERSJA JĘZYKOWA PL CD PROJEKT

ORYGINAŁY TAŃSZE NIŻ PIRATY !

Zaczynasz z odrobiną pieniędzy i wielkim zapałem do gotowania. Od podstaw budujesz swoją restaurację; urządzasz ją, zatrudniasz personel, uczysz się nawet przygotowywać potrawy! Kupuj, sprzedawaj, buduj i wygrywaj z konkurentami w wyścigu do sukcesu. Kup eXtra Grę i poprzyj naszą szaloną ideę wydawania oryginalnych gier w bardzo niskich cenach. Szukaj eXtra Gry w każdym kiosku!

Więcej informacji na stronie www.extragra.com

JUŻ W SPRZEDAŻY EXTRA GRA WIELKIE HITY Z GRĄ RPG ICEWIND DALE WRAZ Z DODATKAMI!

E3

EA

Electronic Arts wystawił jak zwykle dużo i jak zwykle z każdej półki. Zobaczyć w akcji można było m.in. brytyjskich komandosów w Secret Weapons of WWII - kolejnym dodatku do ultrapopularnego sieciowego taktycznego shootera FPP - Battlefield 1942.

The Sims 2

EA

Pierwsze skrzypce grało The Sims 2 – wreszcie, po „n" dodatkach, prawomocny sequel ultrapopularnej, bijącej kolejne rekordy sprzedaży gry w życie zastępcze. Najpoważniejszą różnicę w stosunku do pierwowzoru stanowi fakt, że w The Sims 2 „sima" chować będziemy od dziecka do późnej starości, wraz z nim przeżywając wszelkie radości i smutki dorastania oraz starzenia się. Możliwe ma być także dorobienie się i wychowywanie dzieci, które prócz osobowości dziedziczyć mają zewnętrzne cechy rodziców. Atutem zupełnie innego rodzaju jest poprawiona i w pełni trójwymiarowa już grafika oraz lepsze animacje ruchu simów.

www.thesims.com

Freedom: Soldiers of Liberty

EA

Pod tytułem Freedom: Soldiers of Liberty kryje się niedawne Freedom: Battle for Liberty Island, taktyczny shooter TPP, w którym Rosjanie samodzielnie pokonują Trzecią Rzeszę, następnie - niejako z rozpędu - toczą Zimną Wojnę i... podbijają Stany Zjednoczone! Gracz, do dnia inwazji zwyczajny, szary obywatel Nowego Jorku, nagle staje się członkiem, a następnie przywódcą partyzantki, której celem jest wyzwolenie miasta z czerwonych łap okupanta.

Freedom: Soldiers of Liberty oferuje jak niegdyś UFO dwie warstwy rozgrywki. W pierwszej - strategicznej, niezbędne będzie racjonalne zarządzanie nielicznymi zasobami i planowanie operacji mającymi na celu zwiększenie potencjału bojowego. W drugiej - mieszającej elementy gier akcji i taktyki, wprowadzanie planów w życie.

Walka o wolność rozpocząć się ma jeszcze w tym roku. Więcej o samej grze wkrótce.

www.ea.com/eagames/main/partner/pccd/freedom/

N4S: Underground

EA

Need for Speed: Underground to kolejna, siódma już odsłona najpopularniejszej bodaj, a w każdym razie najtrwalszej pecetowej serii koncentrującej się na superszybkich, superlśniących samochodach sportowych świata. Tym razem wyścigi rozgrywać się będą na ulicach miast, przy wykorzystaniu samodzielnie tuningowanych Toyot, Hond, Subaru i Mitsubishi (łącznie 20 licencji). Dobrą wieścią dla wszystkich tych, którzy wciąż jeszcze pamiętają niesmak związany z ostatnią odsłoną Need for Speed, jest to, że Underground tworzony jest w studiach BlackBox. (Twórcy playstationowej, a zatem jedynie dobrej, choć również nie pozbawionej wad, wersji N4S: Hot Pursuit 2.) Czy faktycznie może się równać z liczbą pół tysiąca samochodów i setki tras z Gran Turismo 4 (wyłącznie na PlayStation 2) - przekonamy się najwcześniej pod koniec roku.

www.eagames.com/ps2/nfs_underground/

Ubi Soft

Największym zaskoczeniem na stanowisku Ubi Softu świeżo opromienionego chwałą Splinter Cella, był... brak zapowiadanej wcześniej kolejnej części misji Sama Fishera! Pozostał jedynie tytuł Splinter Cell - Shadow Strike...

Beyond Good & Evil

Ubi Soft

Beyond Good & Evil to nowy oficjalny tytuł czegoś, co dotąd znane było jako Project BG & E, a więc nowa gra twórcy postaci Raymana - Michela Ancela. Beyond Good & Evil to action-adventure, w którym nacisk - jak

się zdaje po krótkiej wizycie u jego twórców - położono, prócz standardowych walk i rozwiązywania zagadek, na poznawanie świata gry i... uwiecznianiu co bardziej niezwykłych jego miejsc i stworów na kliszy fotograficznej aparatu, a jak „uzbrojona" jest bohaterka gry - Jade. Naturalnie aparat nie jest jedyną jej „bronią" - prócz niego jest w stanie walczyć kijem oraz korzystać z magii.

Więcej o przewidzianym na święta Beyond Good & Evil - wkrótce.

beyondgoodevil.com

Prince of Persia: Sands of Time

Ubi Soft

Kontynuacja legendarnej już platformówki tworzona jest przez studio Ubi Soft Montreal, czyli przez ludzi, którym zawdzięczamy Splinter Cella. Z SC dzieli ona płynność ruchów bohatera, mnóstwo ruchów specjalnych - m.in. bieg po ścianie czy salto ponad przeciwnikiem. Interesującym pomysłem wykorzystującym ogólne założenie zabawy z czasem jest opcja jego kontrolowania, pozwalająca m.in. wycofać się z fatalnego posunięcia na zasadzie przewinięcia taśmy wideo w tył na podglądzie czy spowolnić czas podczas walki!

www.prince-of-persia.com

1C Entertainment

Rosyjskie 1C Entertainment zaprezentowało całą gamę produktów, m.in. Axle Rage - motocyklową grę akcji zaprezentowaną przez nas w poprzednim numerze CDA, Bloody Magic - przepiękne, magiczne role-playing fantasy przywodzące na myśl Dungeon Siege'a i Border Zone'a, kolejny projekt - tym razem role-playing w stylu Gothica twórców Jazza i Fausta, i Midnight Nowhere - Saturn+. Prócz tego Rosjanie pokazali Vivisector: Beast Inside - projekt, który jeszcze kilka miesięcy temu nosił nazwę Island of Dr Moreau. O nich wszystkich w kolejnych numerach CDA. Tymczasem jedna, która w poprzednich wcieleniach jeszcze jako Hard Truck podbiła serca redakcyjnych dużych chłopców.

Rig'n'Roll

1C Entertainment

Rig'n'Roll w najprostszym ujęciu to Hard Truck do potęgi trzeciej. Nieprawdopodobnie szczegółowe modele licencjonowanych ciągników i łudząco wiarygodne krajobrazy Kalifornii sprawiają, że jeśli o względy wizualne chodzi, niewiele gier tego typu może się z nim równać. Podobnie (ponoć) jest z fizyką jazdy i kolizji, dzięki którym wrażenie życia za kółkiem ma być autentycznym przeżyciem. Słowem, wreszcie gra, na którą czekali wirtualni truckerzy!

Inne 1C:
- Axle Rage
- Bloody Magic
- BorderZone
- Konung 2
- MechMinds
- OutFront
- PeriMeter
- Private Wars
- Space Rangers
- Star Wolves
- Vivisector

Activision

Pod egidą Activision prezentowane były gry brytyjskiego Lionhead Studios - studia legendarnego Petera Molyneux. Pokazany został sequel Black & White oraz The Movies - gry, która pozwoli nam wcielić się w rolę reżysera dowolnego (!) typu filmów.

Black & White II

Activision

W twoim boskim świecie pojawią się inni bogowie, konkurujący z tobą o poddanych. Możesz jak wcześniej próbować przebić ich ofertę i stworzyć lepsze warunki życia śmiertelników, powodując masowe nawrócenia „na ciebie" lub powieść ich na wojnę z rozkazem wycięcia w pień innowierców. W obydwu przypadkach osiągnięty zostanie cel osłabienia i pokonania konkurencyjnego bóstwa, jednak od decyzji zależeć będzie, czy twoja domena przypominać będzie królestwo z bajki, a śladem twojego chowańca kwitnąć będą kwiaty, czy raczej całość spowije mrok, a twój chowaniec przypominać będzie demona z dowolnej mitologii świata.

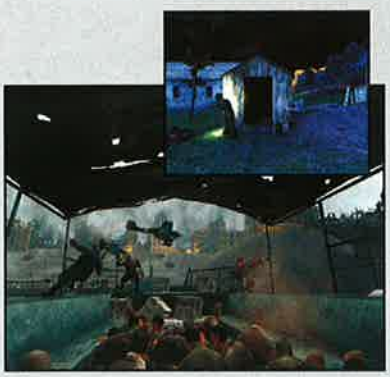
Inne zmiany w stosunku do pierwowzoru - prócz jeszcze bardziej widocznych zmian w otoczeniu powodowanych twoimi decyzjami i działaniami, to m.in. rozbudowanie miasta, którymi zarządzać może twój chowaniec, tworzenie i usprawnianie armii, którą może dowodzić twój chowaniec.

Black & White II przed moralnymi wyborami postawi nas najpewniej na Gwiazdkę tego roku.

www2.bwgame.com

Call of Duty

Infinity Ward & Activision



Duet Infinity Ward-Activision pozwolił także rzucić okiem na powstające w szybkim tempie Call of Duty, swoiste wyzwanie rzucone Electronic Arts i jego osławionej serii Medal of Honor. W Call of Duty, także jak w MoH będącym wojennym first-person shooterem, graczom oddane zostaną cztery kampanie single player (trzy armie alianckie: Amerykanie, Brytyjczycy, Rosjanie), pozwalające posmakować wojny w niemal każdym jej aspekcie. Dodatkowo taktyczny teamowy multiplayer każe mu się przyjrzeć bliżej.

Więcej o Call of Duty w następnym numerze CDA.

www.callofduty.com

Teraz Polska!

Z dumą informujemy, że produkty Techlandu wystawiane na stanowisku Strategy First - Chrome i Xpand Rally, cieszyły się powodzeniem wśród zwiedzających. W nieco innym miejscu, bo na stanowisku Dreamcatcher Interactive - sensację budził Painkiller, projekt People Can Fly, kierowany przez polskiego Johna Carmacka, czyli Adriana Chmielarza. O wszystkich trzech już wkrótce.

Ciekawostki newsy plotki(?)

W SPRZEDAŻY OD 5 CZERWCA!

Nad krainą Morrowind zebrały się cienie!

The Elder Scrolls III

TRIBUNAL™

TROJCA

Oficjalny dodatek do jednej z najlepszych gier RPG

DOBRA CENA • DOBRA CENA • DOBRA CENA
59.90 ZŁOTYCH

WERSJA KINOWA
KWESTIE MÓWIONE PO ANGIELSKU Z POLSKIMI PODPISAMI

W krainie Morrowind zapanował chaos. Przy gościńcach na spokojnych wędrowców czyhają bandy rzezimieszków. Nowy król, który zasiadł na tronie okazał się bezlitosnym tyranem. Na domiar złego, Twoim tropem zostali wysłani najstraszliwsi zabójcy - członkowie Mrocznego Bractwa. Aby przeżyć i dowiedzieć się dlaczego jesteś celem ataków, będziesz musiał odbyć długą i pełną niebezpieczeństw podróż poprzez krainę Morrowind.

Elder Scrolls III: Tribunal to pierwszy oficjalny dodatek do jednej z Trzech Wielkich Gier RPG minionego roku - Elder Scrolls III: Morrowind. Dzięki niemu będziesz mógł ponownie i na wiele godzin dać się pochłonąć fascynującej przygodzie! W środku znajdziesz dodatkowo mapy do Tribunal'a oraz podstawowej wersji gry.

Uwaga do gry wymagana jest polska oryginalna wersja Elder Scrolls III: Morrowind!

Bethesda Softworks, Ubi Soft, CD Projekt

PC Format

w lipcowym numerze

TEMAT NUMERU
NAPRAWA KOMPUTERA

- Profilaktyka
- Upgrade BIOS-u
- Lokalizacja usterek programowych
- Lokalizacja usterek sprzętowych
- Usterki montażowe
- Usterki sprzętowe
- Usterki programowe
- Komunikaty BIOS-u

KROK PO KROKU

- Paint Shop Pro 8 – Skrypty i interfejs - kameleon oraz wiele nowych narzędzi
- Excel – Tabele przestawne, ekstremalne wykresy
- Dreamwaver – Interaktywne warstwy
- Flash – Animowane menu
- OpenOffice – Bazy danych
- Multimedia – Napisy na (S)VCD

NA CD (PEŁNE WERSJE)

- **WEBSmith**
  Dynamiczne, interaktywne strony w kilka chwil
- **Web Link Validator 2.1**
  Koniec z nieaktywnymi łączami na twojej stronie
- **Duch**
  Usprawnij działanie swojej klawiatury

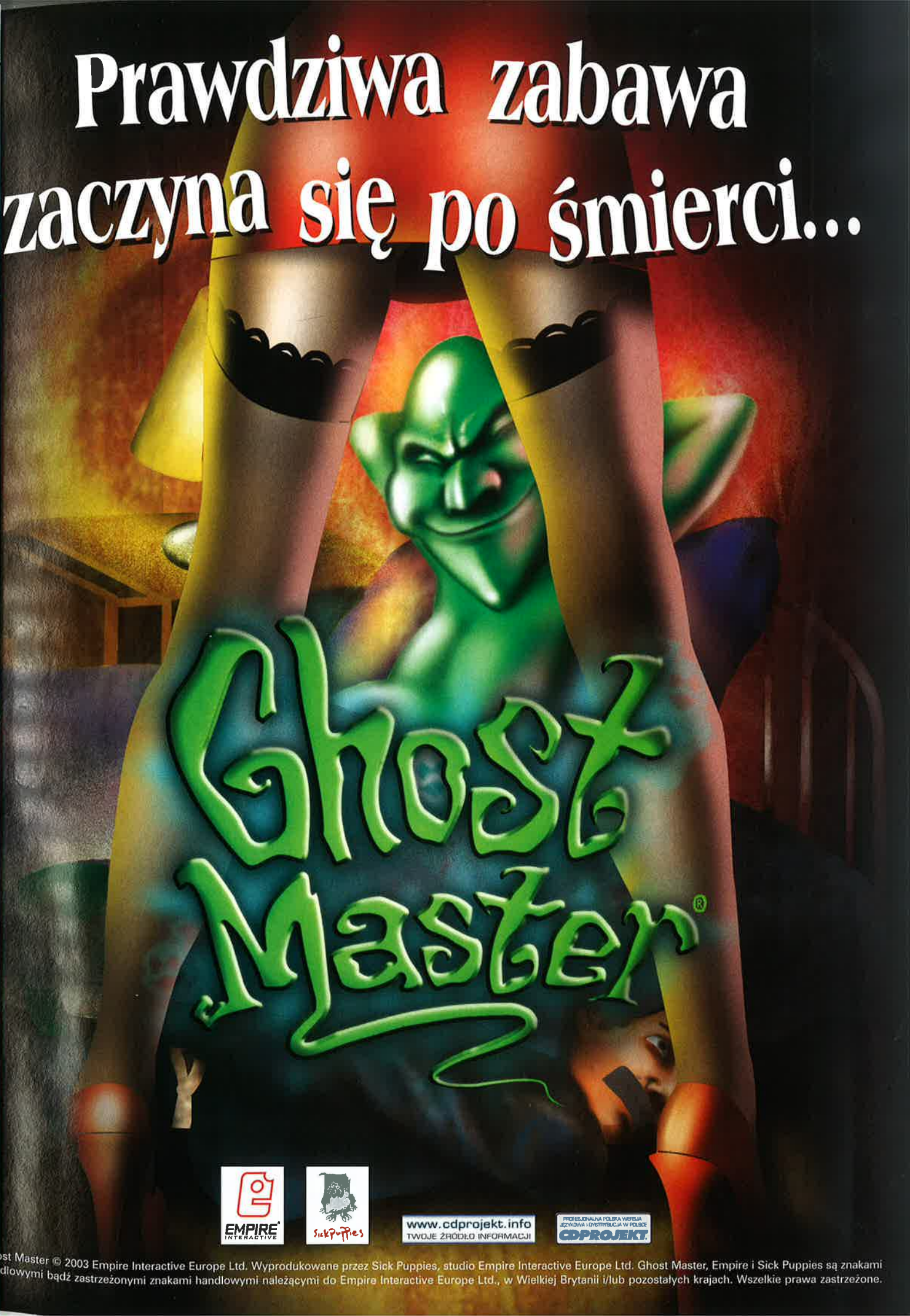
ZOOM

- Domy przyszłości
- Procesorowy rozkład jazdy

już 11 lipca!

UCZYMY OD PODSTAW

Ubranko na miarę!



ost Master © 2003 Empire Interactive Europe Ltd. Wyprodukowane przez Sick Puppies, studio Empire Interactive Europe Ltd. Ghost Master, Empire i Sick Puppies są znakami
dlowymi bądź zastrzeżonymi znakami handlowymi należącymi do Empire Interactive Europe Ltd., w Wielkiej Brytanii i/lub pozostałych krajach. Wszelkie prawa zastrzeżone.

TEMAT NUMERU

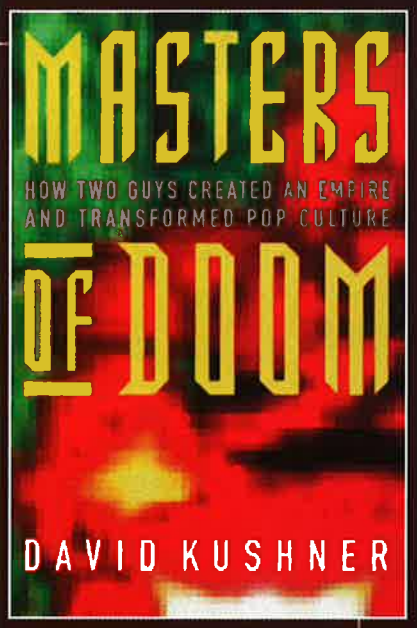
Quake Saga

INVENTORY

- Masters of Doom
- id - historia
- Quake Q Tenebrae
- Quake II
- Quake]I[
- Quake IV
- Quake World

Pamiętacie zeszłoroczny numer specjalny CDA? Kilka stron o Doom III doczekało się niesamowitego odzewu ze strony czytelników. Postanowiliśmy zatem na wakacje raz jeszcze powrócić do mrocznych światów wykreowanych przez id Software.

Tym razem napiszemy o cyklu Quake. Temat to jednak - wbrew pozorom, wcale niełatwy, gdyż po zabraniu się do pracy okazało się, że równie dobrze moglibyśmy zrobić cały numer poświęcony tylko i wyłącznie Quake'owi. Dlatego po ostrej selekcji wybraliśmy kilka artykułów, których obecność uznaliśmy tutaj za konieczną. Przeczytacie zatem o twórcach gry – firmie, która popełniła Quake'a, wszystkich jego częściach, o rozgrywkach sieciowych oraz co powinno was szczególnie zainteresować - naszych wizjach Quake IV. Sam jestem ciekaw, w jakim stopniu nasze oczekiwania te pokryją się z rzeczywistością. Na weryfikację jednak przyjdzie nieco poczekać, a tymczasem - kiedy już oderwiecie się od Quake II, - poczytajcie sagę o Quake'u...



Carmack i Romero w książce

Spragnieni Doom III albo Quake IV? Czas oczekiwania możecie sobie skrócić w bardzo prosty sposób. Wystaczy zakupić książkę pod wdzięcznym tytułem "Masters Of Doom: How Two Guys Created An Empire and Transformed Pop Culture".

Eld

Ta książka autorstwa Davida Kushnera to hit ostatnich miesięcy za Oceanem. Nic dziwnego, po pierwsze - jest to opowieść o dwóch komputerowych geniuszach, a po drugie - książka ta jest typowym przykładem bajki o amerykańskich kopciuszkach. Tak, kto jak kto, ale John Carmack i John Romero - czyli bohaterowie tej książki - jak mało którzy zasługują na miano tych, którym ziścił się amerykański sen o bogactwie i sławie.

Książka obejmuje okres od dzieciństwa obu panów, poprzez lata wspólnej pracy w Softdisc i id (naprawdę można dowiedzieć się wiele o id z tej książki) aż po chwilę, gdy Carmack zajął się Doomem III, a Romero wystartował z pracami nad Monkeystone'em. Nie jest więc to pozycja superaktualna, biorąc pod uwagę fakt, że premiera Dooma III zbliża się wielkimi krokami - ale tak to już jest w tym biznesie, że wszelkie informacje szybko stają się przeterminowane.

Przy okazji jest to opowieść o dwóch skrajnie odmiennych charakterach. Trzeba wam bowiem wiedzieć, że Carmack i Romero różnią się jak noc i dzień. Połączyła ich wspólna pasja (gry) i wspólny cel (tworzenie gier). Carmack to postać, która do gier podchodzi bardziej od strony technologicznej. Jego bardziej interesuje aspekt techniczny gier - to, jak i na czym będzie działać. Sam nie jest za dobrym programistą. Odwrotnie Romero, który od zawsze programował, robił gry od zera do samego końca własnoręcznie.

Jednak gdy tych dwóch gości spotkało się w Softdisc - zaiskrzyło. Ich wspólna pasja z przełomu lat 80/90 zaowocowała kilkoma produkcjami. Udało im się idealnie połączyć pomysł z talentem wykonawczym oraz wstrzelić w potrzeby rynku. W książce dużo miejsca poświęcono właśnie spektakularnemu sukcesowi, jaki osiągnęło id - oraz gromy, jakie razem tworzył duet Johnów. Każda z nich jest opisana w naprawdę szczegółowy sposób, podobnie jak rozstanie Romero z id i stworzenie przez niego Ion Storm. Mimo że Ion Storm został w Masters Of Doom potraktowany dość lakonicznie, można to wytłumaczyć tym, że Romero niechętnie rozmawia o swojej firmie.

Książkę autor kończy kilkoma ciekawymi refleksjami. Pierwsza z nich to taka, że w pewnym sensie obaj teraz powracają do korzeni. Carmack pracuje (bardziej chyba pasuje tutaj zwrot „nadzoruje prace") nad kolejną odsłoną Dooma, a Romero własnoręcznie zajmuje się tworzeniem Monkeystone'a. Druga jest mniej wesoła, gdyż wygląda na to, że Doom III jest ostatnią grą, nad jaką zamierza pracować Carmack. Stać go na to, by do końca życia nic nie robić, prawda?

Cóż, tym oto sposobem daliśmy się złapać przez tryby amerykańskiego biznesu, bo jak tu nie przeczytać takiej książki, tym bardziej że Kushner - w przeciwieństwie do polskich „znawców tematu" - wie, o czym pisze. Fanatycy Carmacka i Romero mogą nabyć Masters Of Doom za jakieś 20 zielonych. Suma całkiem przyzwoita za 330 stron. No i na koniec najważniejszy argument - książka ma pełne błogosławieństwo obu bohaterów.

O autorze

David Kushner jest na co dzień współpracownikiem magazynów „Rolling Stone", „Wired", „The New York Times", „Salon", „Village Voice" i kilku innych. Zajmuje się głównie pisaniem o muzyce, choć nie stroni także (jak widać) od komputerowych tematów. Studiował na Uniwersytetach w Maryland oraz Nowym Jorku.

Historia id w pigułce

id powstało w malutkiej mieścinie Mesquite w Teksasie w roku 1991. Znaczoną sukcesami drogę zaczęli od kilku gier sygnowanych nazwą Commander Keen.

Eld

1991

Ten mało znany tytuł uczynił z id firmę podobno na tyle silną, że 5 maja roku pańskiego 1991 panowie postanowili wypuścić na świat wersję shareware Wolfenstein 3D. Tym samym gracze po raz pierwszy w historii zostali oficjalnie zabrani do świata gier FPS. Wśród wielu nagród, jakie otrzymał Wolf, najważniejsze jest chyba to, że trafił do Galerii Sław Computer Gaming World.

1993

Dwa i pół roku minęło - i świat graczy otrzymał kolejny potężny cios między oczy - w postaci Dooma. Stało się to dokładnie 10 grudnia 1993. Z Doomem zaczęła się era „hardcore'owych" shooterów FPP. Nieustająca strzelanina, potwory rodem z najgorszych koszmarów i rewolucyjna jak na tamte czasy grafika sprawiły, że tytuł ten sprzedał się w kilku milionach egzemplarzy; jeszcze więcej osób ściągnęło z Internetu wersję shareware. Jest to jeden z najlepiej sprzedających się tytułów w historii gier.

Doom rozpoczął również nowy rozdział w historii gier, a mianowicie oferował grę poprzez sieć dla czterech graczy! id nie poprzestało jednak na tym i udostępniło kod pozwalający graczom na tworzenie własnych map i modów. Dzięki temu gra żyła własnym życiem. Co ciekawe, od robienia modów i map zaczynało wielu programistów pracujących dziś dla id.

1996

W tym roku nastąpiło w światku graczy prawdziwe trzęsienie ziemi, czyli premiera Quake'a. Bazujący na zupełnie nowym silniku shooter był pierwszą prawdziwie trójwymiarową grą! Gracz miał pełną swobodę ruchu w każdą stronę w nieprawdopodobnie realistycznie (jak na owe czasy) wyglądającym świecie.

1997

Rok później przyszedł czas na Quake II. Grę, która wymagała akcelaratora graficznego, pozwalała na grę w sieci do 32 graczy i sprzedała się w ponad milionie egzemplarzy. Jak twierdzą złośliwi, to właśnie id i Quake II zmusili graczy do masowego zakupu akceleratorów graficznych.

1999

Przyszedł wreszcie czas na totalne deathmatchowe szaleństwo, a to za sprawą Quake III Arena. Nic dodać, nic ująć. Id po raz kolejny stworzyło nową jakość w grach, tym razem tylko dla fanów sieci.

2001

W tym roku z kolei id sprzymierzyło się z Gray Matter Interactive i Nerve Software, by otrzymać Return to Castle Wolfenstein, czyli remake klasycznego Wolfenstein 3D. Stworzony na silniku Quake III nowy Wolf w ciągu dwóch pierwszych miesięcy sprzedał się w ponad milionie egzemplarzy.

W tym czasie id sprzedawało także własne licencje innym producentom, w wyniku czego powstały gry, takie jak Jedi Knight II: Jedi Outcast, Soldier of Fortune, Half-Life, Half-Life: Counter-Strike, Medal of Honor: Allied Assault, Star Trek: Elite Force, Anachronox.

2003

W chwili obecnej id kończy prace nad Doom III, a jednocześnie rozpoczyna prace nad Quake IV. Oba tytuły powstają na całkowicie nowym i ponoć rewolucyjnym silniku. Pożyjemy, zobaczymy...

Obecny skład id:

Adrian Carmack [współwłaściciel, grafik]
John Carmack [współwłaściciel, dyrektor techniczny]
Kevin Cloud [współwłaściciel, grafik]

Christian Antkow [designer]
Mal Blackwell [designer]
Andy Chang [grafik]
Graeme Devine [programista]
Jim Dose [programista]
Pat Duffy [grafik]
Robert A. Duffy [programista]
Todd Hollenshead [c.e.o.]

Matt Hooper [designer]
Donna Jackson [szefowa całego zamieszania] ;)
Seneca Menard [grafik 3d]
Fred Nilsson [grafik/animator]
Steve Rescoe [designer]
Kenneth Scott [grafik]
Marty Stratton [dyrektor rozwoju]
Eric Webb [asystent dyrektora rozwoju]
Tim Willits [designer]

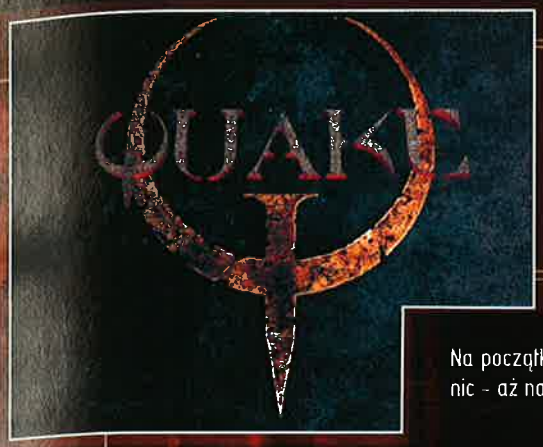
Uwaga!
Wbrew analogii nazwisk Adrian i John Carmack NIE SĄ ze sobą spokrewnieni!

Płonące oczy Johna Carmacka

Adrian Carmack

Kevin Cloud

Wielki nieobecny - John Romero



Quake

Na początku był chaos... Potem długo, długo nic - aż nagle nastąpiło trzęsienie.

Eld

Trzęsienie na wielu płaszczyznach, bo Quake był przełomem - jeśli chodzi o grafikę (trójwymiar), a także wymagania sprzętowe. Poprzedni król shooterów - Duke Nukem 3D, był przecież oparty na grafice 2D. Quake to już gra w pełni trójwymiarowa, w której gracz ma pełną swobodę ruchu, a modele postaci oraz przedmiotów także są trójwymiarowe.

Oczywiście stało się to kosztem sprzętu. Jak być może pamiętacie, standardem w tamtych czasach był poczciwy 486, natomiast do udźwignięcia Quake'a potrzebny był Pentium – co szokowało graczy. To znaczy, i owszem, dało się grać na 486, ale tylko w niskiej rozdzielczości VGA. Natomiast na Pentium mogliśmy cieszyć się pełnią możliwości SVGA. W pewnym sensie to id napędziło wówczas koniunkturę sprzętową. Sam pamiętam, że zmieniłem wówczas komp na Pentiawkę.

Upgrade sprzętu był jednakże opłacalny. Świat Quake'a w SVGA wyglądał NIEPRAWDOPODOBNIE jak na rok 1996. Piksele naprawdę niewielkich rozmiarów, niebo animowane, efekty pogodowe, palące się pochodnie, teleportery z niesamowitymi efektami świetlnymi i wreszcie woda nie będąca - jak do tamtej pory - tylko i wyłącznie niebieską plamą... Potwory występujące w Quake'u były klasą samą dla siebie. Wizualnie stworzone zostały z fantazją (tak by przerażać), a ich animacje naprawdę budziły przed laty podziw. Dzisiaj już nikogo nie dziwi, gdy przeciwnik umiera na milion sposobów - a wówczas to, że potwory umierają lub rozpadają się na kilka sposobów - było szokiem. Któż do dziś nie pamięta shamblera?

Właśnie, skoro już mowa o śmierci, nie można zapomnieć o klimacie, jakim zaskakiwał Quake. Nigdy przedtem żadna gra nie oferowała tak przerażającej atmosfery. Tajemniczy zamek, dominujące wszędzie odcienie brązu i czerni oraz samotny gracz przeciw hordom bestii. Na szczęście wybór broni w Quake'u jest jednym z najlepszych w historii shooterów. Dwururka, strzelający gwoździami nailgun i spawara przeszły bez wątpienia do Galerii Sław tego gatunku gier.

To jednak nie wszystko, rewolucyjny był także interfejs gry. W latach gdy konfiguracja karty wideo czy dźwiękowej przyprawiała o ból głowy każdego gracza, w Quake'u wszystko instalowało się automatycznie. Poza tym nie było problemów z dowolną konfiguracją klawiszy, co nie było takie oczywiste we wcześniejszych shooterach. No i ta swoboda, jeśli chodzi o poruszanie postacią - bohater podskakuje, pływa, strafe'uje...

Czymże byłby shooter bez sugestywnej muzyki i odgłosów? Niczym specjalnym - chyba. Quake jednak i w tym kierunku wytyczył nową jakość. Trafione potwory krzyczą ze złości i bólu, w korytarzach słychać kroki, kapiącą wodę etc. Muzyka... cóż, soundtrack do Quake'a również przeszedł do historii gier – a to dzięki temu, że do tej roboty zaangażowano zespół Nine Inch Nails. Panowie obdarzyli graczy niesamowitą mieszanką gitarowej muzy, mrocznego industriala - stworzyli po prostu piekielną atmosferę. Zaletą ścieżki dźwiękowej jest również to, że możemy posłuchać muzyki z odtwarzacza CD.

Chociaż od premiery Quake'a minęło już siedem lat, jednak dalej ta gra budzi podziw. Chyba tylko Unreal był równie wielkim przełomem. Wprawdzie krytycy wypominali Quake-'owi, że jest tylko misz-maszem Dooma i Hexena oraz przesadnie nakręca komputerowy biznes, jednak mam wrażenie, że mówili tak tylko z zazdrości. Quake był, jest i będzie czymś wyjątkowym w historii gier, a dla mnie - numerem jeden w serii Quake.

Oficjalne dodatki

Quake Mission Pack: Scourge Of Armagon - po pokonaniu wrednego Shub-Niggurath gracz powraca na Ziemię, ale to nie koniec atrakcji. Nie wszystkie złe moce zostały wycięte i bohater musi powrócić do akcji. Najlepszy dodatek roku 1998 według „PC Games".

Quake Mission Pack: Dissolution Of Eternity - 2 nowe epizody, 16 nowych map, reszta bez zmian - do przodu!

Tenebrae

Pierwszy Quake wiecznie żywy! A wszystko to dzięki Tenebrae Hudziom, którym chciało się grzebać w kodzie Quake 1.

Ta tajemnicza na pozór nazwa oznacza w tym przypadku modyfikację kodu Quake'a. Dzięki temu nasz stary Quake otrzymuje nowe szaty w postaci cieni i oświetlenia. Stencil shadows i per pixel lighting to dwie technologie, które zostaną użyte również w nowym Doomie. Tłumacząc obie nazwy na polski - oznacza to, że są to realistyczne cienie o różnej „gęstości" położone na każdy obiekt w grze oraz oświetlanie pojedynczych pikseli. Tak zmodyfikowany „emeryt" wygląda naprawdę dobrze, choć wymagania sprzętowe Tenebrae ma daleko odbiegające od tych sprzed lat.

Aby cieszyć się Tenebrae, musimy bowiem posiadać minimum PIII 600, 64 MB RAM i GeForce 2 - oraz oczywiście Quake. Konfiguracja jak na dzisiejsze czasy taka sobie, ale warto podkreślić, że Tenebrae ma kłopoty z Radeonem. Wprawdzie współpracuje z tymi kartami, ale chodzi baaardzo wolno.

Industri (w zasadzie industri, ale ja będę jednak pisał ten tytuł z dużej) - tak nazywa się single playerowa gra bazująca na Quake'u, a wykorzystująca silnik Tenebrae 1.x. Oprócz dwóch wspomnianych wcześniej technologii, w Industri mamy także hi-resowe tekstury i bumpmaping. Cały czas trwają nad tą grą prace, ale pierwsze dwa poziomy gry możecie poznać, wchodząc na stronkę http://industri.sourceforge.net i zassysając je sobie. W tej chwili gra hula na GeForce 2, ale docelowo ma to być GeForce 3. Tak czy inaczej jest to obowiązkowa jazda dla fanów pierwszego Quake'a.

W chwili obecnej hitem jest modyfikacja o nazwie Tenebrae 2, który został przygotowany pod kątem współpracy z PlayStation. Niestety odbyło się to kosztem naszego blaszaka, a raczej szybkości i jakości, z jaką działałby Tenebrae 2 na PC. Dlatego prace nad tą wersją silnika na PC zostały wstrzymane, a trwają nad wersją na... GameBoya. Hmmm.

Wszystkich tych, którzy zapałali chęcią odkurzenia dziadka Quake'a, odsyłam na stronę Tenebrae (http://tenebrae.sourceforge.net), na której znajdziecie pliki potrzebne do instalacji Tenebrae oraz pełną instrukcję obsługi. Powodzenia!

Quake II

Chociaż Quake i Quake II dzieli tylko rok, jednak różnią się one od siebie diametralnie - przede wszystkim klimatem.

Eld

Trudno powiedzieć, dlaczego Quake II został umiejscowiony w przyszłości. Jednak faktem jest, że jest to pierwszy shooter w historii z fabułą, cut scenkami itd. Przed drugim Kwakiem bowiem autorzy wychodzili z założenia, że po co komu fabuła, skoro chodzi o dynamiczną akcję?

Mamy zatem fabułę, której bohater tym razem ląduje w świecie kosmitów zwanych Stroggami. Rasa ta najeżdża ludzkie kolonie i stacje kosmiczne. Ci z ludzi, którzy nie zginęli w walce, służą jako prowiant dla Stroggów. Po pewnym czasie ludzie przechodzą jednak do ofensywy - i tu nadchodzi czas gracza, czyli gwiezdnego marine.

Wprawdzie w Q2 brak mi tej mrocznej atmosfery z jedynki, jednak nie sposób nie zauważyć mnóstwa rzeczy, w których QII zdecydowanie wygrywa z protoplastą. Po pierwsze, budowa poziomów. Mapy przedstawiające świat kosmitów są duże, dobrze pomyślane i co najważniejsze - nieraz musimy wracać do już odwiedzonych lokacji, co było wówczas nowalijką niespotykaną w shooterach.

Interfejs gry uległ także drobnemu przeobrażeniu, dzięki czemu gracz zyskał jeszcze większą swobodę ruchu. Ot, chociażby po raz pierwszy możemy strzelać na czworakach! Wiem, że w tej chwili się uśmiechacie, ale wówczas było to coś niespotykanego. Przydaje się to w walce, która jest dużo trudniejsza niż poprzednio. Komputerowi wrogowie starają się „kopiować" zachowanie gracza. Unikają kul, skaczą i kucają, biegają w żwawym tempie. Robią po prostu to, co powinni, by nie zasłużyć na miano żywej tarczy. Ciekawostką są też trzy poziomy trudności. Do czasu Quake II było tak, że trudniejszy poziom oznaczał większą ilość potworów - i to wszystko. Tu natomiast poziomy trudności różnią się taktyką przeciwników, ich uzbrojeniem i podatnością na obrażenia.

Kolejny punkt należy się autorom za zadbanie o najmniejsze detale. Pierwszy raz widać, jak przeciwnik doznaje obrażeń, a nie tylko - dostaje kilka pocisków i ląduje na glebie. Wygląd rywali też musi budzić szacunek. Jakieś czasem groteskowe potwory zostały zastąpione odzianymi w metal alienami. Wyróżnić tu musimy Enforcera, z działkiem zamotowanym na ramieniu, Berserkera z młotem, Gunnera, czyli cyborga z karabinem maszynowym i rakietnicą, czy wreszcie całkowicie metalowy potężny Tank Commander.

Giwery budzą we mnie mieszane uczucia. Z jednej strony, żałowałem spawary czy nailguna z jedynki, z drugiej strony, przyznaję, że uzbrojenie w Q2 przygotowano starannie. Pasują bardzo dobrze do futurystycznego klimatu gry i sprawdzają się znakomicie w praniu. Tyczy się to i trybu single player, i multiplayer. Mamy prosty pistolecik laserowy Blaster, którego jedyną zaletą jest nieskończona ilość amunicji. Mamy shotgun i supershotgun, który zastępuje znaną z jedynki dwururkę. Potem jest szybkostrzelny karabin maszynowy, w pewnym stopniu będący następcą nailguna. Podobną bronią jest także chain gun. Broń to chyba optymalna, jeśli chodzi o szybkostrzelność i zarazem efekt. W kolejce stoi także rakietnica oraz granaty ręczne. Tu następna nowość – granaty, zanim wybuchną, mogą odbić się od ściany czy podłogi. Jeszcze większe zniszczenie sieje hyperblaster, czyli chain gun. Na koniec dostaliśmy broń ostatecznej zagłady - BFG10K. Fakt, jest to broń strasznie wolno się ładująca (potrzeba kilku sekund, by wystrzelić pocisk), ale gdy już wystrzelimy... przeciwnik zostanie zmieciony plazmową kulą, która dodatkowo wystrzeliwuje ładunki elektryczne. Broń ostateczna - jako się rzekło.

Multiplayer, choć całkiem niezły, jednak ma kilka wad. Przede wszystkim konfiguracja stwarza pewne problemy. Dochodzi do tego brak jakiegokolwiek trybu cooperative. Nie możemy grać z kimś przeciwko potworom. Poza tym niektóre mapy są tak zbudowane, że są wręcz wymarzonym prezentem dla kamperów. Na plus trzeba zapisać, iż grać można poprzez LAN, Internet oraz TCP/IP, a także olbrzymi wybór skinów.

Graficzna strona Quake II ponownie zmusiła graczy do zmiany sprzętu na lepszy. Wprawdzie id dało iluzoryczną szansę tym, którzy nie mieli dopalaczy 3D, ale nie oszukujmy się - grać się raczej w trybie software nie dało. Różnica pomiędzy obiema wersjami jest miażdżąca. Szybkość gry (trzykrotna różnica w ilości klatek!), ilość detali, pikseli i milion innych graficznych bajerów decyduje o tym, dlaczego Quake II z akceleratorem wygląda ładnie, a bez niego - nie bardzo.

Muzyka niestety nie dorównuje tej z Quake'a, aczkolwiek też da się jej słuchać. Jest to w dalszym ciągu gitarowy sound (grupa Sonic Mayhem tym razem), lecz już bez tego kopa i klimatu jak ten autorstwa Nine Inch Nails z jedynki. Poprawnie zrealizowano wszelkie odgłosy. Słychać dokładnie, z której strony zbliża się wróg - czy się oddala, czy zbliża itd. Fajnie brzmią wrzaski, odgłosy strzałów i przeładowywania broni.

Ja wspominam ten tytuł całkiem sympatycznie (chociażby dlatego, że był pretekstem do kupienia dopalacza 3D), choć brakuje mi w nim tego cudownego klimatu z pierwszego Quake'a.

Oficjalne dodatki:

Quake II Mission Pack: The Reckoning - 18 nowych map, nowe bronie, nowe potwory. Jako dzielni komandosi walczymy z kosmitami, niszcząc ich bazę gdzieś w przestrzeni kosmicznej.

Quake II Mission Pack: Ground Zero - 14 nowych plansz oraz 10 nowych plansz deathmatchowych. Nowe potwory: The Stalker, Turrets, Daedalus, Medic Commander, Carrier i Black Widow. Nowe bronie: The Chainsaw, ETF Rifle i Plasma Beam oraz nowe power-upy.

Quake]I[Arena

Koncepcję sieciowej rozgrywki nazwanej deathmatch wymyślono w roku 1993 na potrzeby Dooma. Minęło kilka lat, tryb ten rozwinął się na tyle, że id mogło pomyśleć o stworzeniu gry całkowicie opartej na tym pomyśle.

Eld

Być może pomysł ten zrodził się w głowach programistów na długo przed Quake]I[Arena, ale dopiero na przełomie wieków udało im się go zrealizować dzięki nowoczesnej technologii. Fakt, Arena zawiera także tryb single player, ale nie w takim klasycznym sensie jak dotychczas. W single player panują te same zasady, co w sieciowym deathmatchu, z tą różnicą, że tu boty symulują żywych graczy. Gracz bierze udział w cyklu pojedynków składających się na turniej nazwany Arena Eternal, którego zwycięzca staje się kimś w rodzaju „wojownika totalnego". W sumie singleplayer został podzielony na sześć poziomów, każdy z czterema mapami plus siódmy poziom - walka jeden na jeden z niejakim Xaero. Jak łatwo się domyślić, jest to wielki superboss całego Cyrku. Ups, przepraszam. Miałem na myśli Arenę.

Poza tym do dyspozycji początkujący gracze mają prosty tutorial, w którym męski głos zapoznaje gracza z zasadami deathmatchu. Jest tu dużo o tym, jak przyznawane są punkty, jaką taktykę stosuje się w walce, jak działają giwery etc. To jeden z olbrzymich plusów Areny.

Poziom wyszkolenia przeciwników możemy ustawić sami. Jest ich aż pięć - począwszy od najłatwiejszego zatytułowanego „co, do diabła, robi ta broń w moich rękach" aż po najtrudniejszy „witaj w swoim najgorszym koszmarze, śmiertelniku". Urocze, prawda? Długo by tu można opisywać wszystkie tryby, system punktacji, ale przecież zajęłoby to kilka stron, więc ograniczę się tylko do tych najciekawszych.

Za takie uznaję Team Deathmatch oraz Capture The Flag. Głównie dlatego, że są zdecydowanie większym wyzwaniem niż bieganie na pałę i strzelanie do wszystkiego, co się rusza. W CTF dwa zespoły mają za zadanie zdobyć bazę przeciwnika, zdobyć ich flagę - po czym zanieść ją do własnej bazy. Oczywiście w tym samym czasie trzeba pilnować własnego gniazdka. TD natomiast daje nieco większą swobodę, choć i tak najważniejszy jest wynik zespołowy. Kumplom z drużyny można wydawać proste polecenia, takie jak Follow Me czy Defend The Base. Po grach, takich jak RTCW czy Battlefield, taki cooperative wydaje się śmieszny i prymitywny, ale po koniec zeszłego tysiąclecia - to była rewolucja, choć pamiętajmy, że w tym samym czasie ukazał się bardzo podobny Unreal Tournament.

Jak przystało na serię Quake, mocnym punktem Areny jest uzbrojenie. Może dlatego, że autorzy postawili na sprawdzone giwery. Dzięki temu mamy tutaj karabin maszynowy, shotgun, Plasma Gun, rakietnicę, RPG, Lightning Gun, Rain Gun i BFG10K. Na mapach porozrzucano również sporo znajdziek. Są dwie różne zbroje, jest napój przyspieszający, niewidzialność i kilka innych bonusów. Umiejętne ich użycie przesądza o wielu starciach.

Dumą napawają panów z id stworzone przez nich mapy. Jest ich razem 30, w tym 26 przeznaczonych do zmagań deathmatchowych i cztery dla trybu CTF. Różnią się one pomiędzy sobą wielkością, ilością power-upów i broni oraz budową. Jest kilka malutkich map zbudowanych z kilku małych pomieszczeń, są też walki na olbrzymich otwartych przestrzeniach. Jest tu lawa, mgła, teleportery i milion innych rzeczy, z których najbardziej nowatorskie są miejsca, w których gracze są wyrzucani w powietrze i lądują gdzieś daleko. Wśród tych trzydziestu plansz znalazło się także kilka kiepskich, nieprzemyślanych - lecz generalnie są one dobre.

Jak pamiętamy w tym samym mniej więcej czasie, co Arena, ukazał się Unreal Tournament. Czy pamiętacie te dyskusje o tym, która z tych gier lepiej wygląda? No właśnie, przy obu grafiky odwalili kawał świetnej roboty. Id zaatakowało z 16- i 32-bitowymi teksturami, mappingiem i wieloma innymi - na owe czasy - nowalijkami. Wykorzystując pokaźną paletę barw, programiści nie żałowali sobie i uczynili z Areny nader kolorowy shooter. Króluje czerwony i pomarańczowy - dosłownie są wszędzie, co prawdę mówiąc, mi się nie bardzo podoba. Osobna sprawa to wygląd botów i animacja postaci. Może z perspektywy czasu nie są one superrealistyczne, lecz i tak poruszają się bardzo ludzko. O ile można tak powiedzieć, gdy trafiony koleś wylatuje wysoko w powietrze.

Za muzykę - po raz drugi - odpowiada Sonic Mayhem i moim zdaniem, jest to najgorsza muza w dziejach Quake'a. Jak dla mnie, trochę za dużo beatów i ambientowych motywów. Dźwiękowo mogło by być również lepiej. Chwilami podczas gry miewałem uczucie deja vu. Ponownie byłem małym chłopcem w zadymionej budzie z flipperami. Te wszystkie śmiechy, wrzaski, trzaski, wybuchy... Trochę to denerwuje po jakimś czasie.

Nie wiem, jakie jest wasze zdanie o Arenie, ale dla mnie - jest to najładniejsza ale i najsłabsza część serii. Po pierwsze dlatego, iż uważam, że każdy shooter powinien mieć porządny tryb single player, a po drugie - Arena przegrała rywalizację z Unreal Tournamentem. Nie pasują mi także zbyt cukierkowe kolory, nijaki dźwięk i kilka innych drobiazgów. Oby Quake 4 był o kilka klas lepszy!

Quake IV

oczami redakcji

id od dłuższego czasu nie ułatwia zadania wszystkim fanom Quake'a i strzeże tajemnic jak piłkarz strzegący w murze własnych klejnotów, gdy piłkę ustawia Roberto Carlos. Dlatego postanowiliśmy trochę pogdybać na temat Q IV.

Czarny Iwan: W Quake IV spodziewam się przede wszystkim systemu elektrod zainstalowanych na ciele gracza w kilkunastu newralgicznych miejscach. Wyobrażam sobie to tak - gdy gracz zasiądzie do Quake'a, założy całą tę instalację i uruchomi gierę, doświadczy naprawdę piorunujących rzeczy. W chwili gdy postać zawodnika zostanie potraktowana spawarą, przez instalację w ciele gracza przepłynąłby prąd o napięciu 10 tysięcy V. Nie mam na razie pomysłu, jak rozwiązać problem innych pukawek, np. granatnika czy shotguna, ale liczę na inwencję twórców. Poza tym chciałbym, aby do Quake'a dołączany był 45-calowy plazmowy monitor w kształcie półksiężyca - tak, aby obraz zachodził mi za uszy. Tyle pobożnych życzeń. Co do prognoz - wydaje mi się, że dostaniemy kolejną parę pukawek, masę miecha do przemielenia i kilku napęczniałych kolesi, którymi przyjdzie nam sterować. Nie spodziewam się żadnych poważnych nowości i wodotrysków, bo dlaczego akurat Quake IV miałby wnieść coś innowacyjnego, skoro tylko „jedynka" była przełomowa.

Eld: Co by id nie wysmażyło i tak będzie to lepsze od Unreal 2. Może i jest to złośliwe, ale zarazem prawdziwe. Nie wierzę, by Carmack mógł zawalić tak grę, jak to zrobili panowie od Unreala. Trzymajmy się jednak faktów. Jak wiadomo, za grę odpowiada stajnia Raven Software, fabuła ma być powrotem do świata Quake II, a gra skorzysta z nowego silnika Id, na którym kończony jest Doom.

Raven to pewność, że gra będzie miała wysoki poziom, bo przypomnijmy tylko kilka tytułów, jakie ma na koncie Raven: Jedi Knight II, Hexen II, Heretic II, Soldier Of Fortune I i II. Jak widać, dobrze sprawdzają się w sequelach, więc na pewno dadzą sobie radę.

Mniej natomiast podoba mi się powrót do świata z Quake II. Dla mnie, idealny klimat miała pierwsza część. W zasadzie to wszystko mi w niej pasowało: klimat, bronie, przeciwnicy i to, że nie trzeba było za dużo kombinować. Dwójka Quake'a - fakt, była całkiem niezła, ale to już nie było to samo. Jakoś bardziej mi się podobał klimat starego zamczyska i kreatury z piekła rodem. Jak ważny jest klimat, przekonaliśmy się w lipnym Unreal 2, więc mam nadzieję, że QIV nie popełni tego błędu.

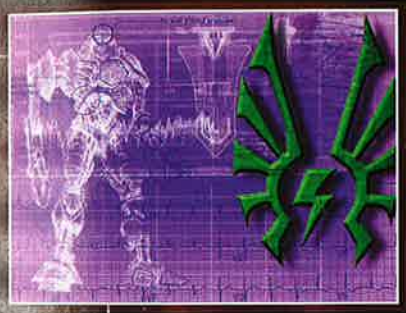
Podobnie życzyłbym sobie powrotu do starych dobrych pukawek. Ot, spawara czy wielorurka z gwoździami - to było to, co mi się dalej śni po nocach. W singlu nie da się wiele wymyślić, wszystko już wymyślono. Teoretycznie to samo tyczy się sieciowych zmagań, choć tu bym postawił przede wszystkim na nasz ulubiony cooperative, a nie na beztroskie fragowanie. Mnie się bardziej podoba wspólna walka niż strzelanie do wszystkiego, co się rusza.

Grafika... no cóż, obrazki przedstawiające Doom III dały chyba wszystkim do myślenia. Wydaje mi się, że umiejętne wykorzystanie zalet silnika (chociażby stencil shadows, per pixel lighting, bump-maping i hi-res texturing) zaowocuje grafiką bijącą na głowę Unreal II. Reasumując - dla mnie optymalnym rozwiązaniem byłby powrót plus wgniatający w ziemię cooperative. Jednak na nic takiego na razie się nie zanosi. Szykuje się nam po prostu kolejny solidny shooter.

Gem: Zacznijmy od tego, że nie wierzę, by chłopakom z Raven - kombinującym obecnie, jak złożyć do kupy literki U-K-A-E-I-Q-V, udało się wymyślić proch i zaskoczyć nas czymś totalnie nowym, nieprawdopodobnie odkrywczym i przyjemnie świeżym. Jestem pewien, że Quake IV będzie grą nadzwyczajną (choćby ze względu na technologię DOOM III), jednak obawiam się, że mieścić się będzie w całości w granicach wytyczonych przez wcześniejsze first-person shootery.

Dlatego też moje życzenia są wyjątkowo skromne. Życzę sobie „jedynie" klimatu i trybu cooperative. Jeśli o ten pierwszy chodzi - by Quake IV choćby dorównał intensywnością nastroju zagrożenia i niepewności niedościgłemu dotąd, jeśli o klimat idzie, Aliens vs. Predator 2. By tak jak dzieło Monolith sprawiał, że na każdy ruch i dźwięk podskakiwać będziemy w fotelu i dziurawić okoliczne cienie. Chciałbym także, by Raven oszczędnie gospodarowało przeciwnikami i pozwoliło posmakować strachu przed nimi - nie od dziś wiadomo, że najbardziej obawiamy się tego, czego nie znamy - jeszcze przed faktycznym skonfrontowaniem ich z nimi. Tego błędu nie uniknął nawet AvP2 i po pewnym czasie walka z xenomorphami sprowadzała się do beznamiętnego „podejdź bliżej, kotuś" i wypalenia im z pulse rifle'a wprost w łeb. Obawiam się więc, że jeśli rzucą na nas serioussamowe hordy wrogów, Quake IV dołączy do całej masy shooterów, które wypada ukończyć, jednak zaraz po tym można odłożyć je na półeczkę i pozwolić zarosnąć kurzem.

Życzyłbym sobie wreszcie zapomnianego jakby ostatnio trybu cooperative - nawet do 4 czy 6 osób naraz. Ostatnia gra, która pozwalała przejść kampanię w ten sposób, to No One Lives Forever 2, a przecież od tego czasu upłynęło już dobrze ponad pół roku. Tryb cooperative byłby też, nawiasem mówiąc, zgrabnym nawiązaniem do tradycji serii - ściślej drugiej części, w której możliwe było tępienie stroggów ze świadomością, że ktoś tam pilnuje naszego tyłka przed nagłym odstrzeleniem.



Qn'ik: Boję się, że id Software po raz kolejny da się ponieść ambicji i znów zrobi grę przekomplikowaną, z „wciągającą" fabułą i całą masą przełączników do odnajdywania. Jak ja bym go widział?

Żadnego powrotu do korzeni - raczej rozwinięcie tego, co było w Quake III Arena. Czyli - kilka rodzajów broni (10 to optymalna liczba... Co najwyżej, mógłby się pojawić wreszcie jakiś alternatywny sposób strzelania), dużo botów, rozległe plansze... Więcej do szczęścia i radosnej strzelaniny mi nie potrzeba.

Idealnym rozwiązaniem byłoby - dla mnie - połączenie dwóch gier - Serious Sama z pierwszym Quake'em. Z tego pierwszego można by wziąć poziom skomplikowania lokacji (nie zawsze należy bezmyślnie przeć naprzód - czasem wręcz trzeba, również bezmyślnie, skręcić w bok), a z drugiego klimat (kolorystykę, muzykę, fizykę, plastykę, chemię i et cetera). id powinno pamiętać, że gracze pecetowi nie lubują się tylko i wyłącznie w złożonych FPS-ach zbliżonych do RPG, ale również w wielkich sieczkach - najlepiej przy udziale wielu osób.

No właśnie, multiplayer. Może jestem tutaj outsiderem, ale jakoś nie mogę przetrawić trybu wieloosobowego w Unreal Tournament i jego edycji z 2003 roku - są jakieś przekomplikowane (po co komu 50 rodzajów broni, jak w Quake'u wystarczały dwa: rakietnica i spawara - a gra i tak była bardzo przyjemna?), kamperskie i męczące. Tymczasem w Quake 3 do dzisiaj namiętnie gram w Internecie - i nie nudzi mi się on wcale.

Podsumowując: chciałbym zobaczyć kolejną grę przeznaczoną głównie dla wielu osób połączonych w sieć - nieskomplikowaną, z przejrzystymi zasadami - wracającą do tradycji deathmatchów z Quake 1 i 3. Ciekaw jestem również, jakie tym razem specjaliści z id Software wymyślą mapy. Są oni w tej branży swoistym ewenementem - mimo iż tysiące ludzi na całym świecie starało się zrobić równie grywalne lokacje, co np. DM4 w Quake 1 czy DM17 w Arenie - nikomu się to nie udało. Mam nadzieję, że ekipa Carmacka znów czymś zaskoczy i pod tym względem, a on sam uzbiera sobie na kolejne modele Ferrari...

MadBrush: Ahhhh. Quake 4 - id i Raven łączą siły, zapowiada się kolejna uczta dla masowych morderców.

Jak będzie wyglądał... technologicznie na pewno będzie przewyższał konkurencję, która jak do tej pory nie jest w stanie dogonić chłopaków z Dallas. Od strony czystej grywalności z pewnością także będzie dopieszczony - w końcu id wydało już nie jedną grę tego typu i mają w tym doświadczenie. Najbardziej zastanawiające jest, jaka będzie fabuła. Tak, tak - fabuła! Powoli producenci gier tego typu odzwyczajają nas od fabuły. W zamian dają wirtualną arenę, zabawki do rażenia bliźniego i zapędzają do współzawodnictwa. A przecież w drugiej części „trzęsienia" mieliśmy całkiem niezłą ucztę w postaci single playera. Z informacji w Sieci można domniemywać, że będzie to kontynuacja historii z Q2. I tu nasuwa się pytanie: czy zaskoczy nas czymś kompletnie nowym, czymś niespodziewanym? Osobiście liczę na to, że będzie to nowy poziom inteligencji przeciwników. W takiej grze potrzebne jest mięso armatnie, jak i sprytny przeciwnik na końcu. Do tej pory często działo się tak, że spryt finalnego oponenta polegał na pochłonięciu przez niego tysięcy wystrzelonych przez nas pocisków, torped i rakietowych szczurów bez większego przejmowania się własną pogarszającą się kondycją.

Osobiście mam też nadzieję, że gra będzie mroczna, krwista i zapewni nam dużo strachu i dobrej zabawy. A ten klimacik nas kręci, czyż nie?

Allor: Czego bym sobie życzył w nowym Quake'u - by gra mną wstrząsnęła? Pomyślmy... od bania się i nastroju grozy będzie nowy Doom, więc raczej nie tędy droga, chyba że imć Carmackowi chodzi o wewnętrzną konkurencję z Ravenem - mało prawdopodobne - szukajmy dalej. Może więc totalna rozwałka w stylu Serious Sama? Gra - jakby nie było, super: wrogów miliony, broni kupsko, myślenia w zasadzie zero... po prostu idzie się i rozwala wszystko, co się rusza. Tylko, że taki był w zasadzie pierwszy Doom, więc nawiązująca do niego kontynuacja Quake'a wyglądałaby dziwnie. Co zatem zostaje, skoro odpadły horror z Doom III (a przy okazji i Quake I) i totalna nawalanka z Doom I? Oj, niewiele, niewiele... Jakoś tak - nie wiedzieć czemu - obawiam się, że może z tego wyjść kolejna Arena, czyli gra stricte sieciowa, bez singla czy fabuły – słowem, coś absolutnie mi obojętnego.

Nie powiem, obawiałbym się znacznie bardziej, gdyby nie fakt, że stoi za nią Raven. Bo to mimo wszystko daje nadzieję na bardzo dobry tryb single (lista tytułów przez nich firmowanych już się tu pojawiła, więc referencji tych powtarzać nie będę) i to uzupełniony niezłym multi, z szansą na dodatki w rodzaju ruchów specjalnych z Jedi Knight II. Czy to wystarczy, skoro zapowiada się na tytuł stojący gdzieś pośrodku? Chciałbym być optymistą (bo id, bo Raven), ale że z serii Quake najlepiej wspominam jedynkę, a tej bliższy będzie Doom - więc jakoś mnie ten cały szum wokół czwórki nie bierze. Zwłaszcza po premierze baaardzo średniego Unreal II... Po prostu pożyjemy, zobaczymy - w każdym razie nie ma się czym podniecać.

A jeśli już na coś czekam, to na Stalkera czy Half-Life II, zaś od id/Ravena oczekuję jedynie czegoś, co będzie można włączyć i zbytnio się tym nie rozczarować - i całe szczęście, że nie moja w tym głowa, by tak się właśnie stało.

Uwaga: przedstawione tu logosy NIE SĄ wytworem grafików z id. To tylko wizje fanów. Niektóre z nich są całkiem, całkiem... Jak do tej pory Id zazdrośnie strzeże wszelkich materiałów dotyczących tej gry. Prawdę mówiąc do tej pory wypuścili jedną tapetkę... Pojawiło się też kilka screenów – ale bardzo nieoficjalnych, więc nie możemy ich opublikować, bo prawnicy id wypruliby nam flaki szybciej niż stado shamblerów...

Quake World

Popularny QW (Quake World - czyli Quake I w wersji sieciowej) ma już 7 lat i wciąż zainteresowanie tą grą nie spada. Powstaje wiele nowych klanów, modów, klientów do naszej kochanej gry.

KAT

Sam fakt, że w najpopularniejszej lidze NQR zarejestrowanych jest (czyli biorących udział) ok. 2000 graczy, wiele mówi o kondycji sceny QW. Najprężniejszą scenę ma - jak zawsze - Skandynawia, ale i inne kraje europejskie nie próżnują. Właściwie w każdym państwie europejskim są ligi/servery/sceny. Poza Europą ostatnio rozwinęła się liga brazylijska. Oto kilka przykładowych adresów brazylijskich serverów:

200.208.9.237:27500
200.208.9.237:27501
200.226.136.136:27502

Ligi

W chwili obecnej końca dobiegają czwarte rozgrywki we wspomnianej lidze NQR. Warto tu wspomnieć, że finał ligi NQR3 oglądało - bagatela - około 4000 osób z całego świata. Żadna scena, z tego - co mi wiadomo, nie może się poszczycić takim osiągnięciem. Ważne mecze często są komentowane na żywo za pomocą programu teamspeak. W NQR istnieje także podział na grupy, ale tu charakteryzują się one poziomem klanów. Zatem grupa pierwsza to śmietanka europejskiego QW itd. Mecze rozgrywane są w dowolnych terminach i na dowolnych serwerach, clanleaderzy wszystko ze sobą uzgadniają. Piąta już edycja tej ligi ma się rozpocząć w czerwcu. Strona Ligi: http://www.nqr.nu/.

Druga, i bardzo ważna, liga to SMACKDOWN. W chwili obecnej pauzuje, ale miała już pięć edycji - i zapowiadana jest szósta. Za jej powstanie odpowiadają: jjonez, wart, zzjohnzz, tekai i jp_teq i Apollyon. W tej lidze mamy nieco inny system - klany podzielono na grupy i mają one z góry narzucone terminy rozgrywania meczy. W lidze SD istnieje dowolność serwerów, ale każdą walkę nadzoruje admin. (W NQR natomiast nie ma tego.) Liga SMACKDOWN rozgrywana jest na trzech kontynentach: w Ameryce, Australii i Europie. Strona ligi SMACKDOWN to: http://www.challenge-smackdown.com/.

Warto także wspomnieć o nowo powstałej europejskiej lidze 2.2 z pięknie brzmiącą nazwą Europeen Dope League. Więcej informacji na temat serwerów, graczy oraz teamów biorących w niej udział znajdziecie na stronie: http://edl.fusk.cc/.

Powyższe ligi są tymi najbardziej popularnymi, jednak w dalszym ciągu powstają zarówno nowe ligi, jak i nowe klany, inne są zawieszone. Takim przykładem jest liga Duelmania. Chodzą jednak słuchy, że będzie ona reaktywowana - jest to wielka liga 1.1, która rozgrywana jest na serwerach w całej Europie. Jeśli mowa o lidze 1.1 - tą najbardziej oczekiwaną jest turniej, który ma miejsce na każdym lan-party o nazwie QHLAN (www.qhlan.org). Zjeżdża się wówczas cała śmietanka europejska - i dochodzi do pojedynków gigantów. Turnieje, nie tylko 1.1, rozgrywane są na równych warunkach (ping 13ms), więc każdy ma tu szansę sprawdzenia się. Latem odbędzie się już szósta edycja tego znamienitego lanu. Jeżeli chcesz go odwiedzić, zapraszam na stronę: www.qhlan.org - do sekcji rejestracji.

Polska liga

W Polsce ostatnimi czasy doczekaliśmy się także własnej ligi hostowanej przez serwis http://quake.xgamer.pl/. Dosłownie parę dni temu miała ona inaugurację i trzeba przyznać, że całkiem nieźle to wyglądało. Polacy słyną ze słomianego zapału i często działalność lig kończyła się przedwcześnie. Mam szczerą nadzieję, że tym razem będzie inaczej. W lidze bierze udział cała polska scena tp (tp = teamplay), tj. Dreadful Offensive Squirels (DoS), The Criminals (tec), Jihad Warriors (jw), PsychoHaloons Crew (phc), Equilibrium (eq), Hard Guns Crew #1 (hgc), Hard Guns Crew #2 (hgc2), Hell Patrol (hell), Vampire Reborn (VR), Ax3 (axe).

Strona ligi http://quake.xgamer.pl/ligaqw/.

IRC a Quake

Wszyscy znają IRC - słynne serwery chatowe; także Quake ma swoje własne. Najbardziej popularnym jest quakenet (irc.quakenet.eu.org), na którym można porozmawiać z największymi sławami QW - od polskich klanów zaczynając, (#hgclan) na finalistach NQR, laureatach wielu nagród i kanałach ligowych kończąc (#slackers, #smackdown, #nqr).

Programowanie

Polscy gracze w dużym stopniu przyczynili się na tym polu do dalszego rozwoju QW, który po wydaniu moda kt2.21 przeżywał największy zastój. RXR, wraz z HIGHLENDEREM, dokonali swoistej rewolucji w dziedzinie nagrywania demek. Wynaleźli oni sposób na tworzenie multidemka. Multidemko to demko zawierające povy wszystkich graczy (pov = point of view, przez graczy zwane „oczami"). Znaleźli prostą w jej złożoności metodę - demko nagrywane jest z poziomu serwera, a nie - jak miało to miejsce dotąd - z poziomu klienta. Po więcej informacji na temat mvd odsyłam na stronkę: http://mvd.does.it.

Skoro już jesteśmy przy RXR - warto by było wspomnieć o jego pracy włożonej w tworzenie moda KTpro, który obecnie jest standardem QW. Większość serwerów działa na bazie tego właśnie moda. Więcej informacji - http://ktpro.does.it.

Kolejnym znanym Polakiem (jeśli chodzi o programowanie i tworzenie udogodnień do QW) jest Azazello, który stworzył MOWCLA – klienta, który łączy wiele ciekawych funkcji, np. mp3 player, dowolne ustawienie HUD-a, modyfikacja (z poziomu klienta - nie trzeba już godzinami grzebać w configu) fpsowych udogodnień, wbudowane demo player. Moż-

na również ustawić grafikę tak, aby wyglądem przypominała Q3. Strona - http://mqwcl.of.pl.

Jeśli jesteście pedantami lubującymi się dopracowywaniu wyglądu gry, idealnym wyborem będzie klient FUHQUAKE, którego twórcą jest Fuh. Ma on bardzo rozbudowany system „upiększania" w wersji gl - można choćby podstawić tekstury 24-bitowe, a wyglądają one oszałamiająco. Podobnie jak MQWCLA, klient ten ma wbudowany mp3 player, demoplayer i wiele innych. Niestety jego ogromnym minusem jest brak server browsera. Aby dołączyć do gry, trzeba uprzednio zainstalować all seeing eye (wyszukiwacz serverow) i ręcznie wbijać ipeki. Sporo znanych graczy przerzuciło się na fuh głównie z powodu grafiki.

Filmiki

Parę miesięcy temu panował boom na tworzenie filmików QW - zaczynając od tych iście amatorskich, które zawierały akcje pojedynczego gracza - na profesjonalnych kończąc. Jedną z bardziej fachowych jest saga filmików FDE, w których możemy zobaczyć spektakularne akcje najlepszych graczy. Zdarzają się także bardziej komiczne filmiki, które zawierają najgłupsze akcje - samobójstwa, teamkille (zabijanie swoich partnerów) i inne. Filmiki z serii BORES DONE LAME możesz ściągnąć z serwera: ftp://gamefiles.blueyonder.co.uk/blueyondergames/trailers/movies/quakeworld/.

Kilka innych adresów

Frags Done Extreme: http://www.wsb.poznan.pl/~pawel/q/q/fde/ - stąd można ściągnąć sagę fde

Dag and Def Done Extream: ftp://ftp.edome.net/yhteisot/DDE.avi - pierwsza cześć DDE ftp://gamefiles.blueyonder.co.uk/blueyondergames/trailers/movies/quakeworld/ - stąd możesz ściągnąć DDE2 oraz wiele innych filmów www.planetquake.com/dde - strona poświęcona dde

Eld: Na zakończenia ciekawostka dla metalowców. Zerknijcie na stronę klanu At The Gates (http://www.cyklode.com/atg/) i zajrzyjcie do działu: members. Kto by przypuszczał, że podpory sławnego At The Gates i nie mniej osławionego The Haunted spędzają wieczory na fragowaniu?

Zakończenie

Tym sposobem dotarliśmy do końca sagi o Quake'u. Pewnie część z was jest niezadowolona - że mało tu o modach, konwersjach, grach opartych na silniku Quake'a, ale pamiętajcie, iż pismo jest dla wszystkich czytelników, nie tylko fanów Quake'a, dlatego musieliśmy się ograniczać.

Mamy również nadzieję, że po lekturze tego tekstu dojdziecie do takiego samego wniosku jak ja - Quake zawsze wytyczał drogę w gatunku FPS. Każda jego część była przełomem, wstrząsem dla graczy - i miejmy nadzieję, że tak samo będą się rzeczy miały w przypadku Quake IV. Nadzieja matką głupich, ale tym razem nasza wiara jest uzasadniona.

JUŻ W SPRZEDAŻY!

STEEL BEASTS

„Najlepszy symulator roku"!

PC Gamer • Computer Games Magazine
SimHQ • GamePen • Wargamer

DOBRA CENA • DOBRA CENA • DOBRA CENA
49,90 ZŁOTYCH

Steel Beasts jest wiernym symulatorem czołgów: amerykańskiego M1A1 oraz niemieckiego Leopard 2A4, stworzony z myślą o wszystkich miłośnikach współczesnego uzbrojenia. Dzięki niemu możesz wziąć udział w widowiskowych bitwach rozgrywanych w całkowicie trójwymiarowym środowisku.
Wciel się w szeregowego strzelca, przejmując kontrolę nad pojedynczym czołgiem lub zostań dowódcą kompanii. Poprowadź Stalowe Bestie przeciwko bardzo inteligentnemu nieprzyjacielowi, walczącemu według autentycznych zasad, stosowanych na polach bitew. Podziwiaj trójwymiarowy świat gry, odwzorowujący liczne detale, z jakimi liczyć się muszą prawdziwi żołnierze.

Zabaw się w prawdziwą wojnę nie ruszając się z fotela!

2001 Strategy First Inc. Wszelkie prawa zastrzeżone. Steel Beasts jest znakiem towarowym eSim Games. Wszystkie inne znaki towarowe i prawa autorskie należą do ich prawnych właścicieli.

Strategy First
eSim Games
www.cdprojekt.info TWOJE ŹRÓDŁO INFORMACJI
CDPROJEKT

Will Rock

GATUNEK: FPS

Eld

Shootery zasadniczo dzi lą się na dwie kateg rie – po jednej są FPS- mniejszymi lub większ mi ambicjami, jakąś f bułą itd. Po drugiej str nie barykady stoją pr dukty radosnej twórcz ści programistów, któ hołdują zasadzie „nie czy się sens, liczą się he tolitry krwi".

Twórcy Will Rock zdecydowanie należą do zwolenników tej drugiej teorii, a za wzór postawili sobie sławnego Serious Sama. Aby się zbytnio nie rozpisywać, przejdę od razu do rzeczy. Przypadkowym bohaterem (prawie zawsze są przypadkowi) jest tym razem niejaki Will Rock (właściwie Willford Rockwell – che, che), który zajmuje się archeologią. Ale nie padło mu na głowę ;) - robi to, bo ma na oku niejaką Emmę, córkę znanego archeologa Headstronga. Cała trójka trafia do Grecji, w której następują szybko sekwencje kilku ważnych zdarzeń: archeolodzy znajdują przejście do mitycznego Olimpu, Emma zostaje porwana przez czcicieli Zeusa i ma zostać żoną jednego z nich, Headstrong - jak się okazuje - nie ma tak silnej głowy, bo wystarczyła jedna kulka w niej - i wreszcie nasz bohaterski Will Rock chwyta za broń i zaczyna niszczyć wszystko, co ma w zasięgu wzroku. W dodatku uległ on cudownej przemianie za sprawą Prometeusza. Ze zwykłego Jasia przeistoczył się w pół tytana. Gotów jest stawić czoło Zeusowi oraz armii jego wyznawców. I wszystko jasne - dalej to już tylko strzelanie, szlachtowanie, wyrzynanie, rozczłonkowanie etc. Jeśli czytając poprzednie zdanie, mimowolnie uśmiechnąłeś się, znaczy to, że Will Rock to gra właśnie dla ciebie.

Let's rock!!!

Will z początku nie jest zbyt dobrze uzbrojony, ale łopata to na początek zawsze coś, podobnie jak pistolet. Z upływającym czasem arsenał powiększa się o coraz lepsze zabawki: szybkostrzelny karabin maszynowy, potężny na krótki dystans shotgun, powolny, lecz śmiercionośny, miotacz kul ognistych, kusza z celownikiem optycznym, rozbijający wszystko w pył medusa gun, strzelający kwasem karabin o średnim zasięgu, piekielnie szybkostrzelny minigun - i wreszcie działko strzelające małymi pociskami nuklearnymi. Kto się urodził pirotechnikiem, ten może jeszcze porzucać granatami lub pobawić się w podkładanie min.

Po co Willowi aż tak duży arsenał? Ano, na te dziesiątki stworów czyhających na bohatera. W dodatku niemal każdy z mitologicznych potworów występuje tu w dwóch odmianach. Spójrzmy chociażby na minotaury. Te pół byki, pół ludzie reprezentują Regenerating Minotaur i Bloody Minotaur. Obaj potężnie zbudowani, z wielkimi toporami potrafią wzbudzić u każdego lęk. A to dopiero początek, bo dalej mamy miniklopy (che, che, ciekawe, kto wymyśla te nazwy?), cyklopy, meduzy, Hefajstosa, lwy, tygrysy, satyrów, gladiatorów (w Grecji?!), Atlasa, dyskobolów, Kupidyna, szkielety - i jeszcze sporo innego, często mitycznego, szkaradztwa. Na końcu czeka nagroda w postaci samego Zeusa do ubicia.

Mityczny boss

Jak być może zauważyliście w trakcie tej wyliczanki, niektóre „zjawiska" mitologiczne występują w liczbie pojedynczej. Ci, którzy podejrzewają, że ma to związek z bossami kończącymi poszczególne poziomy - mają rację. Jak to bywa w klasycznych nawalankach, boss to taka atrakcja uprzykrzająca nam skutecznie życie.

Byle do przodu

Wbrew powyższemu nie jest to gra jakoś specjalnie trudna. Kto ma dobry refleks i zjadł zęby na grach niczym Cohen Barbarzyńca na łupieniu, ten poradzi sobie tu bez problemu. Plansze nie są także jakimś megawyczynem programistów, siedzących po nocach, by stworzyć taką planszę, jaka zaskoczy i powali gracza na kolana. Po prostu w tej grze świetnie sprawdza się stara prawda - byle do przodu. Potwory wyposażono raczej w przeciętną inteligencję, co jest może i dobrym posunięciem - przecież chodzi tu o to, aby wyrzynać, a nie samemu padać ofiarą.

Rosyjska szabla 3D

Wizualnie Will Rock nie zdobędzie również tronu i nie wzbudzi ślinotoku. To po prostu bardzo solidna, lecz niewybitna robota. Rosyjscy (tak, ta gra jest kolejnym produktem zza wschodniej granicy) programiści skorzystali z własnego silnika o nazwie Saber 3D. Co ciekawe, engine ten powstał z myślą o DirectX 9... Na tle takich sobie pseudogreckich lokacji ciekawie wypadają przeciwnicy Willa. Potwory z mitologii greckiej są naprawdę niezłe! Nie ma co dłużej strzępić pióra - fanom Serious Sama i tym podobnych niezobowiązujących rzezi polecam trwać w oczekiwaniu na Will Rock. Szybkie tempo, sporo broni, setki przeciwników, hektolitry krwi... Czego wam więcej potrzeba? Grę na polski rynek wprowadzi firma LEM.

1 Will Rock
Producent: Ubisoft

JUŻ W SPRZEDAŻY!
polecа INTERIA.PL www.interia.pl
CHROME
- wyjątkowa grywalność oparta na swobodzie działania gracza, otwartym środowisku gry, pojazdach i cybernetycznej technologii
- 16 złożonych misji rozgrywających się na rozległych terenach o zróżnicowanej charakterystyce i fotograficznej jakości oraz we wnętrzach futurystycznych obiektów
- nowatorski multiplayer w pełni wykorzystujący zalety trybu singleplayer
techland
Więcej informacji o grze:
www.techland.pl www.chromethegame.com
Multimedialny Sklep Wysyłkowy:
www.msw.pl
SPRZEDAŻ WYSYŁKOWA:
tel.: 0 prefiks (62) 73 72 739

CD-ACTION®

swatch®
www.swatch.com

KONKURS - WYNIKI!

Autorzy najciekawszych prac - projektów zegarków Swatch uwzględniających jubileusz CD-Action:

1. ANNA KOKOT, PRZEŹMIEROWO;
2. RAFAŁ CZANIECKI, BIELSKO-BIAŁA;
3. KRZYSZTOF BARANOWSKI, KRAKÓW;

Zegarki otrzymują także:
Sebastian Repetowski, Kraków;Piotr Dzierzęcki, Warszawa; Maria Krawczyk, Katowice; Piotr Biernacik, Zgierz; Karol Stępień, Opoczno; Piotr Wize,Jedlina Zdrój; Kazimierz Proksz, Rybnik; Bartosz Duży Sułów; Michał Bracnik, Dąbrowa Tarnowska; Krzysztof Przybyła, Szczyrk; Andrzej Gembiak, Gdańsk; Piotr Modzelewski, Olsztyn;Tomasz Zduńczyk, Radziwiłów Maz.; Halina Łagowska, 20-570 Lublin; Bartłomiej Wieczorek, Wrocław; Michał Malina, Kraków; Magdalena Frącek, Zbąszyń; Łukasz Duda, Łuków; Patrycja Hanuszek, Kolobrzeg; Jakub Orłowski, Wrocław; Michał Berewiecki, Kęty; Urszula Orłowska, Wrocław;Tomasz Szular, Zielona Góra; Józef Lenart, Rumia; Paweł Schlafka, Wolsztyn; Zygmunt Wąsik, Wałbrzych; Marcin Piecuch, Brzozów; Damian Milewski, Żyrardów; Henryk Płaczek, Kielca; Czesław Borucki, Jastrzębia Góra; Barbara Grygierczyk, Pszczyna; Bogdan Waszkowiak Wolsztyn; Piotr Antoniak Świdnik; Damian Waloń Chorzów; Sabina Mikita, Nowy Targ.

Gratulujemy!

Ubranko na miarę!

PC CD ROM

Port Royale

Złoto, władza i piraci

Gigantyczne
pole rozgrywki,
rozciągające się na cały
karaibski „Nowy Świat".
Wybierz swoje przeznaczenie,
stań się kupcem albo piratem,
szukaj ukrytych skarbów,
zdobywaj miasta.
Graj i wygraj.

PROFESJONALNA POLSKA WERSJA JĘZYKOWA
PL

Dajemy Ci wybór!
W sprzedaży również
limitowana edycja
kolekcjonerska
z ekstra dodatkami.

PRZEDSPRZEDAŻ • OFERTY SPECJALNE
www.sklep.cenega.pl

www.cenega.pl

Wydawca gry w Polsce:
Cenega Poland Sp. z o.o.
02-234 Warszawa, ul. Działkowa 37

CENEGA ASCARON

Copyright © 2003 Ascaron Entertainment GmbH,
and/or Ascaron Entertainment (UK) Ltd.

Nowy-stary Gamewalker!!! Chcieliście - zatem macie. Powrót do pierwotnej formuły Gamewalkera... plus - rzecz jasna - wzbogacenie go o nowe pomysły. I jak wam się podoba?

GAME WALKER

Big Mutha Truckers

Gatunek: wyścigi/arcade
Podobne do: King of the Road, Hard Truck: 18 Wheels of Steel (ale mniej realistyczne)
Wymagania: PIII 500, 128 MB RAM, akcelerator 32 MB
Ocena: 8
Autor recenzji: Qn^ik
Strona: www.bigmuthatruckers.com
Demo: jest w Sieci
Recenzja na stronie: 92
Testowane na: Celi 1,2 GHz, 256 MB RAM, GF 2 MX (działało wspaniale niemal z najwyższymi detalami!)

Od autora: Niezwykle przyjemne, arcade'owe rajdy ciężarówkami. Prosty element ekonomiczny, spora grywalność - a wszystko to podlane bardzo pasującą do klimatu „redneckową" muzyką country. Jak dla mnie - odświeżający rarytas na PC.

Smuggler: A jak dla mnie, przerost formy nad treścią w redneckowym sosie. Jakoś mnie nie wciągnęło - może dlatego, że nie lubię country, a jazda tymi wielokołowcami nigdy nie śniła mi się po nocach? Sam dałbym 6+, w może porywach 7.

Gem: Liberum veto dla 8-ki! Czekałem na Big Mutha Truckers jak na każdą grę z osiemnastokołowcami w roli głównej i jestem w stanie wiele im wybaczyć. Ale po kilku minutach gry na PS2 (tam pojawiło się już parę miesięcy temu) czułem się, jakbym dostał po głowie naczepą. Gdzie w tym przyjemność z jazdy?! Gdzie truckerska wolność?! Czemu plansza jest tak mała, czemu dają ci tylko 2 miesiące, no i czemu, kiedy zabraknie ci paliwa na dwa metry przed linią mety, cofa cię w miejsce startu?! Big Mutha Truckers miało ogromny potencjał. Zrealizowano z niego może 50%... Moja ocena: 4.

Eld: Trudno nie przychylić się do zdania kolegi powyżej, ale chyba musimy się przyzwyczaić do tego, że autor tej recenzji ma wypaczony system oceniania (patrz chociażby Duke Manhattan - ROTFL!).

Jedi: Hm, ktoś kiedyś powiedział, że faceci z małym potencjometrem muszą się dowartościowywać dużymi gadżetami.

Czarny Iwan: Fani kombajnów, ciężarówek i naczep znajdą cię - Jedi.

Allor: Nie mówiąc o Żydach z ogromnymi pejsami, masonach z wielkimi pałacami i rowerzystach z teleskopowymi amortyzatorami. :P

BloodRayne

Gatunek: TPS
Podobne do: Tomb Raider, Return To Castle Wolefenstein (!)
Wymagania: PIII 733, 128 MB RAM, 4x CD-ROM, Win 98/2000/XP, 64 MB GeForce2/Radeon
Ocena: 9
Autor recenzji: Eld
Strona: http://bloodrayne.com
Demo: 03/03
Recenzja na stronie: 50
Testowane na: P1300, 256 MB RAM, GeForce 4, WIN 98

Pewnie trudno w to uwierzyć, ale gra chwilami żabkowała! Nic dziwnego, skoro wymagania optymalne to procesor 2,5 GB! Trudno nawet powiedzieć, na co idą te moce procesora, bo grafika - choć ładna - nie jest nadzwyczajna, a poziomy nie są strasznie duże.

Od autora: Gra ma kilka bugów, niektóre nawet poważne, a jednak w niczym to nie zmienia faktu, że mamy do czynienia z cholernie grywalną pozycją. To, co wyczynia panna Rayne i na ile sposobów morduje ofiary - musi budzić podziw. Nudna Larwa Kroft została pobita w wielkim stylu. Dla mnie, TPS wszech czasów i jednocześnie chyba najbardziej krwawa gra, jaką widziałem. Postal może od teraz straszyć co najwyżej „hardkorowych" graczy, co to w wieku 11 lat mają za sobą 30 lat grania w Kleja. No i ta Rayne...

Smuggler: Mocne, krwiste, seksowna bohaterka, niezła haratanina i klimat. Mnie się podoba...

Czarny Iwan: Kwiaty, motylki, świergot ptaków - poezja dla oczu każdego psychopaty. Polecam.

gem: Z panną Rayne zawsze i wszędzie! Jako gra - 7/10.

Eld: Trzeba mieć czym, kolego :p

Jedi: No, przecież nie podobało mu się Big Mutha Truckers, więc go tak po pozorach nie oceniaj. No, chyba że wiesz, o czym mówisz...? ;P

Allor: Eeee, a to nie o kwiatkach, ptaszkach i motylkach ginących pod kołami???

Cabela's Off-Road Adventures 3

Gatunek: samochodowa
Podobne do: od biedy : Screamer 4x4
Wymagania: PII 500 MHz, 64 MB RAM, 500 MB HDD, akcelerator 16 MB
Ocena: 7+
Autor recenzji: Hut Sędzimir
Strona: www.funlabs.com/cora3/index.html
Demo: brak
Recenzja na stronie: 76
Testowane na: AMD 1600+, 512 MB RAM, GeForce 2 MX 64 MB (chodziła aż miło)

Od autora: Samochodówka, jakich mało - nie ma tu wyścigów, jest tylko powolne przedzieranie się przez niesprzyjający, mocno pofałdowany teren. Na pewno nie dla wszystkich, ale jeśli kochasz terenówki, CORA 3 to gra dla ciebie.

Smuggler: Hm, a mnie jakoś nie ruszyło. Nie wiem czemu (może poza tym, że zbytnio nie lubię takich gier) :P Teoretycznie ma wszystko, co sprawia, że powinno chwytać za serce. A tu - nic z tego. Dziwne...

Eld: Ludzie... lato mamy! Czas wziąć rozwód z MPK-a i jeździć do pracy rowerem!

Mac Abra: Powiedz to Allorowi albo takiemu jednemu z DTP - obaj się przekonali, że rower w kolizji z samochodem niezbyt często wygrywa. Tramwaje rulez :)

Allor: Ale za to można się nauczyć latać (gorzej z lądowaniem, ale to szczegół)! Rower rulez -- tyle, że trzeba mieć oczy dokoła głowy, co by nie zagrać w Carmageddon z przechodniami, co to ścieżki dla rowerów biorą sobie za chodniki (o samych chodnikach przemilczę). ;) Z jednym Mac Abra jednak ma rację: z jazdy ulicami w centrum lepiej się wyleczyć - życie ma się tylko jedno!

Czarny Iwan: Nieźle telepie na wertepach, ale im trudniej, tym bardziej chce się dotrzeć do mety. Co do kolizji z samochodami - moja noga też okazała się mniej twarda od zderzaka.

Devastation PL (polonizacja)

Gatunek: FPS
Podobne do: Red Faction 2
Wymagania: Pentium III 500 MHz, 128 MB RAM, Win 98/ME/2k/XP, 32 MB karta graficzna
Ocena: 5+ (lokalizacja)
Autor recenzji: Qn`ik
Strona: www.devastation.pl
Demo: polskiego dema nie było
Recenzja na stronie: 98
Testowane na: Athlon XP 1600 i Radeon 8500 (działało prawie idealnie; o tym, jak z grą radził sobie Celeron 1,2 GHz i Geforce 2 MX wolę nie wspominać...)

Od autora: Gra ogólnie mnie nie zachwyca, ale spolszczenie zakrawa już na ironię - czego jak czego, ale błędów ortograficznych w takiej produkcji wybaczyć nie mogę. No ale może nawet słabe spolszczenie przyda się osobom, które w ogóle nie znają angielskiego.

Smuggler: Zatem - do nauki, ludziska, do nauki się brać! Bez znajomości (choćby pobieżnej) angielskiego będziecie jak ślepiec na pokazie tańca erotycznego...

Eld: Hm... podobno niewidomi mają za to doskonale rozwinięty zmysł dotyku. Zatem taki ślepiec na takim pokazie wcale nie stoi na pozycji straconej ;) Btw. u mnie w domu Devastation śmigało na AMD 800 i GeForce 2 całkiem poprawnie, więc ktoś tu kit wciska.

Mac Abra: ...Kit? Kto tu wpuścił szklarza?!

Czarny Iwan: To na pewno Golarz Filip! Wersja PL Devastation woła o pomstę do nieba. Co na to niebo, nie wiadomo.

Smuggler: Chyba przesadzasz. Poczytaj sobie w Kaszance, jak spolonizowano Splinter Cella - zobaczysz różnicę.

Allor: Zobaczysz, poczujesz i w ogóle – ciekawe, jak się ma w tym przypadku prawa zwrotów, bo produkt to wybitnie wybrakowany! To - rzecz jasna - o SC, bo Devastation PL... eee.. ten teges.. w końcu nie we wszystko grać trzeba, prawda?

Emergency 2

Gatunek: SIM
Podobne do: Emergency, SimCity
Wymagania: PIII 600, 128 MB RAM, Win 98/Me/2000/XP, CDx8, karta dźwiękowa
Ocena: 7
Autor recenzji: Eld
Strona: http://emergency2.topware.pl
Demo: jest w Sieci
Recenzja na stronie: 96
Testowane na: P1300, 256 MB RAM, Win 98, GeForce 4 (jedyny problem, jaki występował, to kilkusekundowy „zwis" kompa, gdy dogrywała się muzyka z CD)

Od autora: Długo czekaliśmy na kontynuację Emergency, ale trzeba przyznać, że fani Simów nie zawiodą się. Bardzo poprawny SIM, choć na pewno niewybitny.

Smuggler: Nieco udziwnione, nieco za mało efektowne... ale jako całość całkiem strawne. No i ratujemy życie, zamiast je kornuś odbierać - cóż za odmiana, po dziesiątkach „zabijanek"...

Czarny Iwan: A dlaczego nikt nie zrobi gry ukazującej np. niebezpieczne zajęcie podpalaczy? Idziesz, człowieku, do tego lasu – już, już wyciągasz zapałki, a tu nagle leśniczy łapie cię za kołnierz albo wielki odyniec nabija na szablę! To jest coś, to jest adrenalina! Pewnie, można jeździć czerwonym samochodem i polewać sikawką tląca się trawę, ale to już nie to samo. Gra ma kilka interesujących pomysłów, ale nie zajęła mnie na dłużej.

Jedi: To ja od razu proponuję zrobić symulator mordercy, gwałciciela i samobójcy. Kumacie czaczę? Te godziny planowania, obserwacje ofiary, mylenie tropów policji... Boże, co ja plotę. Macie na mnie zły wpływ.

Eld: My? Każdy normalny człowiek po obejrzeniu tych skośnookich badziewi staje się psychopatą!

Allor: Eeee, no to jestem psychopatą. A w zasadzie nie, bo akurat nie uważam tego, co oglądam - za badziew. :P Idź lepiej ogłuszać się norweskim metalem. :P Hm... ciekawe, czy są kapele grające muzykę dla weteranów słuchania, czyli śpiewające na migi. ;)

Enter The Matrix

Gatunek: Arcade
Podobne do: Max Payne, Blood Rayne, Oni
Wymagania: Pentium III 1 GHz, 128 MB RAM, Win 98/Me/2k/XP, GeForce, 4 GB na HDD
Ocena: 7+
Autor recenzji: Allor, Ghost, Qn`ik
Strona: http://www.enterthematrixgame.com/
Demo: ni ma
Recenzja na stronie: 68
Testowane na: Athlon 1600+, 256 MB RAM, Win 98, GeForce 4. Było niezle nawet na mocno podrasowanej grafice.

Eld: Lipa, lipa i jeszcze raz lipa. Gra wygląda tragicznie i ma mnóstwo bugów. To produkt tylko dla maniaków - dla reszty jakieś 4/10.

Allor: Bez przesady! Fakt, że wykonanie mogłoby być lepsze, ale jeśli chodzi o walkę wręcz - gra wymiata! Nie mówiąc o świetnie zrobionym bullet time'ie - od Matrixa się zaczęło i Matrix pokazał, że jest w tym najlepszy.

Qn`ik: Spoko, Eld widział tę gierkę odpaloną na średnich detalach... Tym niemniej spodziewałem się czegoś znacznie lepszego – ale i tak z radością spędziłem przed kompem wiele dłuuugich godzin.

Smuggler: Chyba jednak rozczarowanie. Walki są, nie powiem, efektowne, ale już bullet time czy efekty strzałów podczas tegoż - w Max Payne'ie były znacznie lepsze. Do tego dość kanciaste animacje podczas ruchu postaci i taka jakaś burawa, pozbawiona klimatu grafika... Ja dałbym 6.

Allor

- **ostatnio gram (dla własnej przyjemności) w:** Toca Race Driver i GTA Vice City
- **oczekuję na:** wymianę ramy w rowerze, bo poprzednia niestety poległa
- **ostatnio rozczarowałem się (niekoniecznie grą):** kosztami związanymi z wymianą ramy i rzecz jasna - samym faktem, że pękła!
- **na pewno kupię/właśnie kupiłem (gry):** GTA Vice City
- **ostatnio czytałem:** Fundację (część 3) Asimova
- **ostatnio słuchałem:** Dead Can Dance - po kolei, wszystkie albumy
- **ostatnio z przyjemnością obejrzałem (film):** Matrix - ten pierwszy, tak dla przypomnienia przed pójściem na dwójkę
- **z czego się śmiałem:** z serwisu informacyjnego Wielka Rzeczpospolita (www.wielkarzeczpospolita.net) - okupacja Iraku to dopiero początek!

CormaC

- **ostatnio gram (dla własnej przyjemności) w:** Vampire: The Masquerade, CM4
- **oczekuję na:** koncert Iron Maiden, koniec zadymy na uczelni (poczekam sobie, oj, poczekam...)
- **ostatnio rozczarowałem się (niekoniecznie grą):** liczbą egzaminów w sesji (jak zwykle wiadomość ta zaskakuje mnie miesiąc przed nią), a dobił mnie Enter the Matrix
- **na pewno kupię/właśnie kupiłem (gry):** na szczęście nie muszę kupować
- **ostatnio czytałem:** podręcznik do polityki ekonomicznej (nie polecam, chyba że ktoś cierpi na bezsenność)
- **ostatnio słuchałem:** jak zwykle wszystkiego, co pobłogosławił głosem i gitarą Kai Hansen (Gamma Ray, Helloween, Iron Savior)
- **ostatnio z przyjemnością obejrzałem (film):** jestem malkontentem - niewiele rzeczy sprawia mi przyjemność, a już na pewno nie tak przyziemne jak film ;)

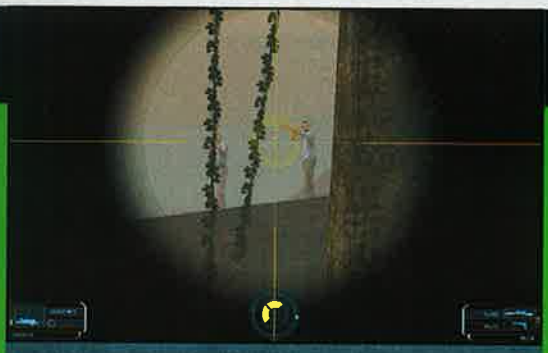
Eld

- **ostatnio gram (dla własnej przyjemności) w:** BloodRayne, Championship Manager 4
- **oczekuję na:** podwyżkę (w końcu mam żonę i dziecko na utrzymaniu!)
- **ostatnio rozczarowałem się (niekoniecznie grą):** tym, że państwo mnie dalej okrada
- **na pewno kupię/właśnie kupiłem (gry):** nie kupię (przyczyna: patrz wyżej)
- **ostatnio czytałem:** Pierwszy rok z życia twojego dziecka - co tydzień jeden rozdział
- **ostatnio słuchałem:** Nagl:far - Sheol (to chyba będzie album roku), Moonsorrow - Kivenkantaja, Aborted - Goremageddon, Chaosbreed - Unleashed Carnage
- **ostatnio z przyjemnością obejrzałem (film):** jaki film? Liga Mistrzów wkracza w decydującą fazę! Hala Real!!!
- **z czego się śmiałem:** Polska okupantem Iraku...

Czarny Iwan

- **ostatnio gram (dla własnej przyjemności) w:** DF: BHD, Battlefield 1942 i niezmiertelne HoMM IV (+ dodatki)
- **oczekuję na:** weekend, mam tak co tydzień
- **ostatnio rozczarowałem się (niekoniecznie grą):** przypadkowo zauważyłem, że Gem.ini nosi damską bieliznę - i to bezmarkową
- **na pewno kupię/właśnie kupiłem (gry):** wszystko wynoszę z redakcji - nic nie kupuję :)
- **ostatnio czytałem:** Diogenesa Laertiosa O filozofach, a w tym czasie Strach Mastertona - wcale się nie bałem
- **ostatnio słuchałem:** TUATARA - Breaking The Ethers wymiatają chłopaki, polecam
- **ostatnio z przyjemnością obejrzałem (film):** Black Hawk Dawn, miałem po nim ochotę wszystkich rozstrzelać
- **z czego się śmiałem:** z siebie - rano na kacu, skończyło się pawiem

GAME WALKER



Ghost Recon: Island Thunder

Gatunek: taktyczny FPS
Podobne do: Rainbow Six 3
Wymagania: PII 450 MHz, 64 MB RAM, 1100 MB HDD, akcelerator 16 MB
Ocena: 7+
Autor recenzji: Hut Sędzimir
Strona: www.redstorm.com/
Demo: brak
Recenzja na stronie: 78
Testowane na: tłustym sprzęcie u znajomka. I znajomek, i gra nie robili przykrości.

Od autora: Standardowy - pod względem nowinek i wielkości - dodatek do jednego z lepszych taktycznych FPS-ów ostatnich lat - tu właściwie nie można popsuć sprawy. Polecam szczególnie nowe tryby multiplayera - dużo frajdy!

Smuggler: I owszem, owszem. Dla tych, którzy polubili Ghost Recona - jazda (niemal) obowiązkowa. No i to dość erot...egzotyczne otoczenie. Chciałoby się tam pojechać na wakacje, nie powiem, ech...

Eld: W sumie jakbyś trochę oszczędzał, a nie kupował co miesiąc kolejnej fabryki samochodów... Sam żeś sobie winien - jesteś za bardzo rozrzutny. ;)

Smuggler: Rozrzutny to będę, jak się dorwę do twojej szuflady w biurku. Oj, jaki będę rozrzutny! Za pół roku tych Catsów i Vampów nie znajdziesz...

Eld: Znowu szperałeś w szufladzie Allora? No tak, Allor przestał ściągać laski z Sieci, zaczął kupować pisma...

Czarny Iwan: I Gayzerów, sam widziałem – che, che. Ghost Recon rządzi. Kolejny b. dobry dodatek.

Allor: Ej tam, pisma, pisma - to dobre dla dzieci. :P

EGM

- **ostatnio gram (dla własnej przyjemności) w:** cymbergaja sam ze sobą (i oszukuję)
- **oczekuję na:** Broken Sword III
- **ostatnio rozczarowałem się (niekoniecznie grą):** przetarłszy po trzech latach lustro w łazience
- **na pewno kupię/właśnie kupiłem (gry):** po co? Cymbergaj to je ono, panie Havranek!
- **ostatnio czytałem:** moją książeczkę czekową - nieciekawa, same zera
- **ostatnio słuchałem:** Los Indios Tabajaros (Jej Bohu, nie wru, był kiedyś taki „zepsuł")
- **ostatnio z przyjemnością obejrzałem (film):** Przygody Misia Colargola, inne są zbyt emocjonujące
- **z czego się śmiałem:** z dowcipu, którego niestety nie przytoczę, bo byliby mnie wsadzili, kto by mnie wsadził? Chętni zawsze się znajdą

Gem

- **ostatnio gram (dla własnej przyjemności) w:** TIE Fightera - jak zwykle od jakichś 10 lat... ;D
- **oczekuję na:** TIE Fightera 2 (jak zwykle, od jakiś 10 lat :=( )
- **ostatnio rozczarowałem się (niekoniecznie grą):** mało oryginalne - Enter the (Broken) Matrix
- **na pewno kupię/właśnie kupiłem (gry):** Vice City PC - będzie stało tuż obok Vice City PS2
- **ostatnio czytałem:** po raz... 7b czytam cały cykl Świat Dysku. W chwili obecnej - Mort
- **ostatnio słuchałem:** Marillion Misplaced Childhood, Dead Can Dance Into the Realm of Dying Sun, Massive Attack 100th Window, Sting Brand New Day
- **ostatnio z przyjemnością obejrzałem (film):** hm, byłem na czymś w kinie, ale... no właśnie - byłem w kinie, nie na filmie...
- **z czego się śmiałem:** z Czarnego Iwana; miał kaca i skończyło się... hm

Gothic II PL (polonizacja)

Gatunek: cRPG
Podobne do: eeee...Gothic 1?
Wymagania: PIII 733, 256 MB RAM, Win 9x/2k/ME/XP, akcelerator 32 MB
Ocena: 8+ (polonizacja)
Autor recenzji: CormaC
Strona: www.worldofgothic.com
Recenzja na stronie: 99

Od autora: Prawie nie miałem się w samej grze czego czepiać. Zazwyczaj mając do wyboru grę w wersji angielskiej i polskiej, wybieram tę pierwszą. Tym razem jednak daruję już powrót do różnorakich obcojęzycznych wersji Gothik II i przejdę go jeszcze raz „po polsku".

Smuggler: Najgorzej jest komentować gry, w których nie ma się czego specjalnie czepić. :) A w ogóle czterocedekowy boks robi wrażenie.

Eld: A jeszcze gorzej komentować coś, czego się nie widziało na oczy. :)

Mac Abra: Dlatego nikt nie komentuje twojej inteligencji. :P

Eld: Za to ja do końca życia (śmierci głodowej) będę z przekąsem przypominał pewne zdanie o Saksach.

Jedi: I upodobania do dwunastokołówek... ;P

Ugly Joe: I fatalnego gustu muzycznego. :PPP

Czarny Iwan: Podobały mi się te panie z plakatów, miały duże... oczy.

Allor: Oczy, a w ich głębi odbijał się cały świat... twórców przynajmniej.

Morrowind: Tribunal

Gatunek: RPG
Podobne do: innych RPG w FPP, w których kierujemy własną postacią, czyli... w zasadzie to jedynie do Daggerfalla
Wymagania: oryginalny Morrowind, PIII 500 MHz, 128 MB RAM, W98/Me/2k/XP, DirectX 8.1+, akcelerator z 32 MB
Ocena: 7
Autor: Allor
Strona: http://www.morrowind.com
Demo: brak
Recenzja na stronie: 72
Testowane na: AMD XP2000+, 256 MB RAM, Win98, GeForce 4200 (z maksymalnymi detalami w 1024 x 786 obyło się bez problemów - czasami wprawdzie gra nieco zwalniała, ale to nie strzelanka i niemal się tego nie zauważało)

Od autora: Jeśli ktoś lubi Morrowinda, ale ma dosyć chodzenia po świecie i marzą mu się wielkie podziemia, będzie wniebowzięty. Gorzej, jeśli macie klaustrofobię, bo otwartej przestrzeni w Tribunalu brak. Jest za to kilka udogodnień ogólnych, więc w sumie i tak warto zainstalować - byle tylko nie na samym początku przygody w Morrowindzie, bo nowi przeciwnicy są bardzo mocni i mogą zakończyć waszą przygodę, zanim się jeszcze na dobre rozpocznie.

Smuggler: Sorry - przyznaję z bólem, ale nie pograłem. Po prostu nie wyrobiłem się z czasem.

Czarny Iwan: Schodzę nieraz do piwnicy po ogórki, ale by tam siedzieć cały czas? Nigdy na to nie wpadłem. Nie lubię gier, w których nie uświadczy choćby odrobiny przestrzeni, a łażenie po lochach przez pół dnia sprawia, że zaczynam myśleć o światełku na końcu tunelu. Mimo że gra jest w swojej kategorii niezła, szybko się z nią rozstaliśmy. To już bym chyba wolał jakąś eldową, meganudną piłkę kopaną.

Eld: Trzymam cię za słowo, Czaruś (to od Czarnego)! Oddam ci pierwszy badziew, jaki dostanę w łapy z nazwą 'football'. ;) Jako klaustrofobik oceniam grę najwyżej na 6.

Jedi: Iwan, uważaj, bo to światełko w tunelu to może być nadjeżdżający pociąg! ;P

Allor: Za późno - che, che! (i co będziesz teraz, biedny Jasiu, robił? A dalej będę pociągami po tunelach zasuwał). :)

Port Royale

Gatunek: RTS/handlowa
Podobne do: Pirates!
Wymagania: PII 450 MHz, 64 MB RAM, 500 MB HDD, akcelerator: 16 MB
Ocena: 8+
Autor recenzji: Hut Sędzimir
Strona: www.ascaron.com/gb/gb_portroyale/
Demo: dostępne w Sieci
Testowane na: AMD 1600+, 512 MB RAM, GeForce 2 MX 64 MB 9 (i jak okręt pod pełnymi żaglami...)
Recenzja na stronie: 84

Od autora: Dla mnie, zaskoczenie miesiąca - świetna giera godnie kontynuująca tradycję Pirates! Sida Meiera. Dawno się tak dobrze nie bawiłem, choć przyznaję, że trzeba przymknąć oko na kilka - co najmniej - niedoróbek i wad. Ale warto - bo to naprawdę porządna produkcja.

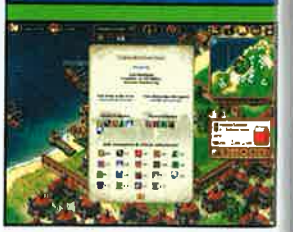
Smuggler: Piraci - ci dawni - niam, niam... Ponoć robią jakiś remake (znowu?). Dla mnie PR wyglądało raczej na klon... Beach Life. Ale ponoć za dużo się zajmowałem krążeniem po wyspie, a za mało łupieniem statków na morzu. „Być morze". :) W każdym razie nie nudziłem się. A to już coś.

Eld: A wiecie, jak się w Paryżu mówi na Royala z serem?

Mac Abra: Ćwierćfuncia... czekaj, w filmie to chyba nie tak było. :)

Czarny Iwan: Nooo, na wyspie to się działo. Szkoda było czasu na ściganie statków, gdy na piasku opalały się takie skarby!

Allor: Jakoś od dłuższego już czasu takie gry mnie nie ruszały. Ale kiedy odpaliłem Port, szybko rozpoczęło się nadrabianie zaległości - kurczę, już wiem, dlaczego mnie to kiedyś rajcowało!



Postal 2

Gatunek: ociekające krwią FPS
Podobna do: Kingpin?
Wymagania: P800, 256 MB RAM, Win95/98/ME/2000/XP, akcelerator
Ocena: 5
Autor recenzji: Crockett
Strona: www.gopostal.com
Demo: 06/03
Testowane na: Athlon 2000, 512 MB RAM, GeForce4, WinXP (żadnych problemów - ale trudno, by na tym sprzęcie jakieś były...)
Recenzja na stronie: 54

Od autora: Niby jest w tym jakaś akcja, twórcy gry stawiają przed graczem zadania, ale wszystko nieuchronnie prędzej czy później (najczęściej prędzej) sprowadza się do rzeźni. Obowiązkowa gra dla początkujących pracowników ubojni bydła.

Smuggler: Przykład na to, jak nie powinno się robić sequeli. Prymitywnie krwawe, niezbyt efektowne graficznie. Chodzi tylko o to, by kogoś zarąbać łopatą albo usmażyć żywcem. Miłych snów. I do tego - co chyba najgorsze - nuuuuuuuudne. Ale będzie to koronny przykład „brutalności i szkodliwości gier komputerowych" w rozmaitych programach i artykułach przez najbliższe pięć lat. Jak tylko ich autorzy zapomną o Doomie. :)

Czarny Iwan: Ale dlaczego od razu prymitywne?! Na miejscu pracowników poczty czułbym się obrażony. Na pewno wyglądałoby to bardziej humanitarnie, gdyby denaci dostawali paczkę z wąglikiem i cicho osuwali się na ziemię, ale kto by wówczas grał w Postala? Niestety przyznaję, że gra jest słaba. Też szybko mi się znudziło zrywanie łbów łopatą. Co innego, gdyby zamiast anonimowych delikwentów - byli to np. Eld, Allor lub Gem.ini. Postal miał pewien urok i wdzięk, których w Postal 2 zabrakło. Szkoda, mogło być tak pięknie...

Eld: Gdybyśmy to my tam byli, nawet God Mode by ci nie pomógł. ;)

Allor: Dobranoc - miło się spało, ale wygodniej robić to w łóżeczku niż z głową na klawiaturze. Nuuuuuuuudy, panie, nudy!

Red Faction 2

Gatunek: akcja/FPS
Podobne do: Renegade
Wymagania: PIII 500 MHz, 128 MB RAM, akcelerator: 32 MB
Ocena: 6+
Autor recenzji: Czarny Iwan
Strona: http://www.redfaction2.com/
Demo: nie ma
Recenzja na stronie: 58
Testowane na: Athlon 1600+, 256 MB RAM, Win98, GeForce 4 (przy maksymalnych ustawieniach i sporym zamieszaniu na planszy gra lekko zwalniała; wartości były jednak mocno wyśrubowane)

Od autora: Właściwie to jedynie kontynuacja starego RF. Nie rozwinięto drzemiącego w grze potencjału. Gra jest krótka, liniowa do bólu, momentami nudna. Mimo że porządnie wykonana i bez większych niedociągnięć - jakaś taka nijaka.

Smuggler: Z pewnym bólem podpisuję się pod tekstem Iwana - mam dokładnie to samo zdanie. A z bólem dlatego, że bardzo przypadła mi do gustu część pierwsza (może poza tym, że była za krótka) i wiązałem duże nadzieje z RF 2. A tu, dostałem produkt po prostu nijaki... Sniff.

Eld: Jedynka była naprawdę fajnym FPS-em, ale to coś to chyba zemsta konsolowców... Słabizna.

Allor: No, no - na konsolach jest wiele dobrych gier (słabych też, co by nie było), ale to akurat jest gra zwyczajnie słaba i to niezależnie od platformy.

Ghost

- **ostatnio gram (dla własnej przyjemności) w:** Delta Force - Black Hawk Down
- **oczekuję na:** urlop
- **ostatnio rozczarowałem się (niekoniecznie grą):** herbatą Ice Tea firmy Teekane
- **na pewno kupię/właśnie kupiłem (gry):** Doom III
- **ostatnio czytałem:** Statek szpitalny James White'a
- **ostatnio słuchałem:** The Essentials Ozzy Osbourne'a
- **ostatnio z przyjemnością obejrzałem (film):** Johnny English
- **z czego się śmiałem:** http://fun.from.hell.pl

Hut Sędzimir

- **ostatnio gram (dla własnej przyjemności) w:** Port Royale
- **oczekuję na:** hm.... Def Jam Vendetta na PS2
- **ostatnio rozczarowałem się (niekoniecznie grą):** dziurawą oponą i wyczerpanym akumulatorem mojego Fiuraka
- **na pewno kupię/właśnie kupiłem (gry):** ciekawe, za co? Bo z piwa i precelków nie zrezygnuję!
- **ostatnio czytałem:** czytałem? Raczej oglądałem - króliczki Playboya z lat 77-2002
- **ostatnio słuchałem:** Tede - Hajs, Hajs, Hajs
- **ostatnio z przyjemnością obejrzałem (film):** Human Traffic (przygotujcie się będzie w tej rubryce co numer)
- **z czego się śmiałem:** z dowcipów mojego zioma, Sinego

Mac Abra

- **ostatnio gram (dla własnej przyjemności) w:** Close Combat 4
- **oczekuję na:** lepsze wieści dot. Polski
- **ostatnio rozczarowałem się (niekoniecznie grą):** a jednak grą - Master of Orion 3
- **na pewno kupię/właśnie kupiłem (gry):** staruteńką History Line 1918!
- **ostatnio czytałem:** T-34: mityczna broń
- **ostatnio słuchałem:** własnej żony (czasem trzeba)
- **ostatnio z przyjemnością obejrzałem (film):** Makrokosmos
- **z czego się śmiałem:** z notowań SLD

Mr Jedi

- **ostatnio gram (dla własnej przyjemności) w:** Devil May Cry
- **oczekuję na:** zmiany w przepływie Mocy
- **ostatnio rozczarowałem się (niekoniecznie grą):** stringami o smaku wiśniowym
- **na pewno kupię/właśnie kupiłem (gry):** Devil May Cry 1 i 2
- **ostatnio czytałem:** literaturę związaną z Reiki, karmą i kilka innych pozycji
- **ostatnio słuchałem:** wewnętrznego głosu
- **ostatnio z przyjemnością obejrzałem (film):** Animatrix, X-Men 2
- **z czego się śmiałem:** ze wszystkiego, co mnie zazwyczaj drażni

Praetorians PL

Gatunek: RTS
Podobne do: Age Of Empires
Wymagania: PIII 500, 128 MB RAM, Win 98/2000/XP, karta dźwiękowa
Ocena: 8
Autor recenzji: Eld
Strona: http://www.praetoriansgame.com
Demo: dema polskiej wersji nie ma
Recenzja na stronie: 98

Od autora: Fajny plakacik, dobra instrukcja. W sumie lokalizacja całkiem, całkiem...

Smuggler: Zatem znowu nie ma czego komentować. :)

Czarny Iwan: Ładne pudełko - kolorowe i śliskie, płytka owalna z dziurką pośrodku.

Mac Abra: Za dużo mety, co? Pytanie retoryczne... :)

Salammbo

Gatunek: przygodówka
Podobne do: graficznie - do Ring i Ring 2
Wymagania: PII 350 MHz, 128 MM RAM, WIN98/2000/XP
Ocena: 7
Autor recenzji: EMG
Strona: http://www.salammbo.cryogame.com
Demo: 06/03
Recenzja na stronie: 74
Testowane na: P800, 256 MB RAM, XP, GeForce 2 (i bez problemów, ale też w przygodówkach rzadko na tym sprzęcie się zdarzają)

Od autora: Ciekawa przygodówka, osadzona w realiach starożytnej Kartaginy, z nieco zakręconą grafiką i ciekawymi zagadkami do rozwiązania, utrzymana w konwencji komiksu (na którym zresztą ją wzorowano).

Smuggler: Jak dla mnie - dość dziwne, dość pokręcone, mocno niecodziennie i w ogóle jakieś takie... INNE. Ale dla przygodówek to zaleta przecież. Nie twierdzę jednak, że to gra dla każdego maniaka tych gier. Po pierwsze, trzeba znać angielski (i to dobrze), po drugie - mieć ciut tolerancji dla „dziwności"...

Mac Abra: A mi się grafika W OGÓLE nie podoba. Takie silenie się na oryginalność, na zasadzie „nasz samochód będzie miał kierownicę w bagażniku, bo tego jeszcze nie było". Po co? Wolę już poczytać powieść, na podstawie której zrealizowano tę grę (dodam, że powieść jest nuuudna). Dam 5.

Eld: Salamiłambada - yea yea yea!!!

Czarny Iwan: Zawiłe jak jelita żyrafy. Jeśli ktoś lubi się w tym babrać, będzie fajnie.

Allor: Żyrafy? A dlaczego żyrafy, a nie na przykład jakiegoś węża? Albo wieloryba? Choć właściwie to nie orientuję się w wielorybich jelitach, ale skoro sama rybka, znaczy się ssak - jest duża, to i one są lepsze niż te żyrafowe. Nie pytajcie się tylko, jaki to ma związek z Kartaginą czy kierownicą w bagażniku, bo nie mam zielonego pojęcia. :P

Smuggler

- **ostatnio gram (dla własnej przyjemności) w:** Vietcong
- **oczekuję na:** urlop :)
- **ostatnio rozczarowałem się (niekoniecznie grą):** mnóstwem rzeczy, niestety
- **na pewno kupię/właśnie kupiłem (gry):** chyba skuszę się na Chrome'a...
- **ostatnio czytałem:** Lśnienie Kinga
- **ostatnio słuchałem:** soundtrack z Ostatniego Mohikanina
- **ostatnio z przyjemnością obejrzałem (film):** Ghost Dog - droga samuraja
- **z czego się śmiałem:** z siebie

Qn`ik

- **ostatnio gram (dla własnej przyjemności) w:** Splinter Cell... na komórce ;)
- **oczekuję na:** podwyżkę (skoro wszyscy chcą urlopu, chcę być oryginalny)
- **ostatnio rozczarowałem się (niekoniecznie grą):** kampanią prounijną...
- **na pewno kupię/właśnie kupiłem (gry):** THPS4... jeśli wyjdzie
- **ostatnio czytałem:** w myślach
- **ostatnio słuchałem:** Annę Marię Jopek - ta kobieta mi się chyba nigdy nie znudzi
- **ostatnio z przyjemnością obejrzałem (film):** Droga do Zatracenia (Road to Perdition – polecam, ale TYLKO w kinie!)
- **z czego się śmiałem:** z dowcipu o jeżyku :)

Tiges

- **ostatnio gram (dla własnej przyjemności) w:** Grand Prix Legends
- **oczekuję na:** tak szczerze - to na nic; lubię być zaskakiwany
- **ostatnio rozczarowałem się (niekoniecznie grą):** Toca Race Driver
- **na pewno kupię/właśnie kupiłem (gry):** może Championship Manager 4
- **ostatnio czytałem:** Samotny dom
- **ostatnio słuchałem:** ogólnie lubię klimaty „kultowe" i „kazikowe"
- **ostatnio z przyjemnością obejrzałem (film):** Nowe szaty króla
- **z czego się śmiałem:** nie pamiętam

Vietcong

Gatunek: taktyczny\akcja\FPS
Podobne do: Line of Sight: Vietnam
Wymagania: PIII 800 MHz, 128 MB RAM, akcelerator z 32 MB
Ocena: 7+
Autor recenzji: Czarny Iwan
Strona: http://www.vietcong-game.com/
Demo: 07/03
Recenzja na stronie: 68
Testowane na: Athlon 1600+, 256 MB RAM, Win 98, GeForce 4, płynnie i bez skoków

Od autora: Olbrzymie lokacje, pełna swoboda ruchu, świetnie odwzorowane bronie i przemyślane misje. Jest nieźle, ale nie doskonale. Grafika jest dość specyficzna, nie każdemu się spodoba. AI niekiedy szwankuje, a wstawek filmowych nie można przerwać.

Smuggler: No i gitara Jimi Hendrixa w tle. Robi klimat jak cholera, szkoda że nie ma jej więcej. A gra mi się podoba - mimo wszystkich swoich usterek. Ma to coś, co „Łowca jeleni" - jakiś smutek, nostalgię gdzieś w tle. Czuje się, że to brudna wojna. Jeśli cenisz klimat - zagraj koniecznie. Jeśli grafikę - wczytaj coś innego.

Eld: Dlaczego żadna gra o Wietnamie nie jest w stanie dorównać Lost Patrol?!

Allor: Bo żadna nie ma tak świetnej muzyki! Choć przyznać trzeba, że akurat Vietcong jest i tak bardzo przyjemną grą, zwłaszcza jeśli chodzi o ukazanie walk w dżungli - super (przynajmniej jak na taką ocenę)!

Smuggler: Vietcong nie ma dobrej muzyki? Ależ ma! Tylko jest jej za mało. Ale faktem jest, że temat przewodni z Lost Patrol wymiata.

Battle Realms: Winter of the Wolf

Gatunek: RTS
Podobne do: Warcraft III
Wymagania: PII 400 MHz, 128 MB RAM, Windows 98/2K/ME/XP, DirectX 8.11
Ocena: 7
Autor recenzji: Allor
Strona: www.battlerealms.com
Demo: brak
Recenzja na stronie: 83
Testowane na: PIII 650 MHz, 256 MB RAM, GeForce (bez problemów)

Od autora: Całkiem miły dodatek do całkiem miłej gry. Gdyby nie Warcraft III, sukces miałby murowany - pod względem wykonania nie ma się czego wstydzić, podobnie ma się sprawa z różnorodnością. A tak wszyscy czekali na grę Blizzarda i zarówno samo Battle Realms, jak i dodatek przeszły tak jakoś bez echa. A szkoda, bo naprawdę warto się z nimi zapoznać!

Smuggler: Spróbowałem. I nie wpadłem w zachwyt. Mimo wszystko wolę W3, choć i ten mnie nie zachwyca. 6+?

X-Men 2: Wolverine's Revenge

Gatunek: akcja
Podobne do: Fighting Force, Spider-Man
Wymagania: PIII 500, 128 MB RAM, Win 98/ME/2000/XP, akcelerator 32 MB
Ocena: 8
Autor recenzji: Ghost
Strona: http://www.wolverinesrevenge.com
Demo: nie ma
Recenzja na stronie: 80
Testowane na: Athlon 1600+, 256 MB RAM, Win98, GeForce 4 (grafika nie jest nazbyt szczegółowa, ale dzięki temu płynnie odtwarzana na kompach o dużo niższej od wymienionej konfiguracji)

Od autora: Takich walk i combosów nie powstydziłaby się żadna porządna gierka karate. Ciekawa (choć liniowa) fabuła. Wciąga i przykuwa do kompa na wiele godzin. Tylko ten wkurzający brak save'ów...

Smuggler: A mnie nie powala. Komiksów nie trawię, a filmów z tymi osobnikami nie oglądałem. Grafika średnia, fabuła przewidywalna, grywalność - taka sobie. Klimacik, i owszem, ale wolę pograć w MGS - dla fabuły, albo któryś MK - dla mordobicia. Dla mnie - tak 6+.

Eld: Głupi tytuł idealnie pasuje do bardzo średniej gry. Generacja X jakoś na mnie nie działa.

Czarny Iwan: Świetny temat, niezłe filmy kinowe. Gra też mi się podoba. Malkontenci, jak ci panowie wyżej, zazwyczaj grają w Sapera i Pasjansa - więc musimy im wybaczyć, że nie trawią dynamiki i akcji, jakie oferuje X-Men 2: Wolverine's Revenge.

Cormac: Gra bardzo przeciętna - ratuje ją tylko postać Wolviego; być może dla niego ją przejdę. Gierka żywcem zerżnięta z konsoli, co niesie za sobą pewne niedogodności. W sumie przyjemna, dynamiczna i efektowna podczas walk - ale za sterowanie ktoś powinien zginąć.

Gem: Rip z konsol bez znieczulenia. Sprawia, że błagasz o pada.

Jedi: Jak ci padnie - to będzie RIP, a jak będzie RIP - to znaczy, że już padł.

Największa hurtownia oprogramowania. Zaopatrujemy cafejki internetowe, księgarnie,grafinie, sklepy komputerowe. Warunki współpracy na www.play.com.pl

PLAY.com.pl CENTRUM WYSYŁKOWE - to dział detaliczny PLAY Hurtowni Oprogramowania.

Doręczenie przez Pocztę - 10 zł (Termin dostarczenia 3-6 dni roboczych)
Doręczenie w 24 godziny - 20zł
Płatność przy odbiorze przesyłki
Ceny zawierają podatek vat
Pytaj o dostępność towaru przy zamówieniu !
Opakowania - specjalne fakturowe pudełka
Jeśli zamawiasz na fakturę VAT - tylko telefonicznie

POLSKA WERSJA

PROMOCJE

Wybierz jedną z promocji 1,2 lub 3 i podaj nam swój wybór. Dotyczy każdego zamówienia !

1 EUROFIGHTER TYPHOON GRATIS*
2 DROGA DO ELDORADO (PL) GRATIS*
3 PLAKAT GRATIS* RÓŻNE RODZAJE
4 POKROWIEC NA 24CD GRATIS *

PROMOCJA PRZEDŁUŻONA !!!
Promocja w 1-3 dotyczy każdego zamówienia. Wybierz jedną z dwóch gier gratis lub plakat i podaj nam swój wybór przy zamówieniu. Jeśli nie wskażesz nam wybranej promocji, dostanie prezentowa CD loosowo. Promocja w 4 dotyczy każdego zamówienia powyżej 20zł- wybierz pokrowiec na 24CD lub darmowy przesyłkę. Gry z promocji 1 i 2 mogą być pełnymi wersjami gazetowymi.
* Do wybranego zapasku, jedna gra promocja.

ZAMÓWIENIA

PLAY.com.pl CENTRUM WYSYŁKOWE

ZAMÓWIENIA : TEL. 0 (prefix) 22 832 54 30
INFORMACJA : TEL. 0 (prefix) 22 832 54 32
SMS +48 604 100 500
FAX 0 (prefix) 22 833 39 61
HURT : TEL 0 (prefix) 22 832 54 31
www.play.com.pl
play@play.com.pl
SKLEP : WARSZAWA 01-652 ul.Polocka 14 paw.3

NOWOŚĆ . zamów SMS-em wyślij sms pod nr +48 604 100 500 podając swoje dane i zamawianą grę. Jeśli nie będziemy mogli zrealizować zamówienia - odpiszemy SMSs.

MOVIE STUDIO BOSS

Movie Studio Boss to symulacja dużego, hollywoodzkiego studia filmowego.

Na rynku działa konkurencja - 7 firm sterowanych przez komputer,które robią one wszystko, by usunąć gracza z biznesu.

PRAWO 2003 — 19zł PL

COSMOPOLITAN MAKEOVER 3
Program do ukazuje twarz kobiety i mężczyzny w różnych fryzurach, makijażach i innych dodatkach. Najnowsze część w rewelacyjnej cenie.
Program zawiera:
600 różnych fryzur
1000 dodatków (okulary,czapki...)
Wiele różnych rodzajów makijażu
Wystarczy zrobione swoje zdjęcia do systemu własnej kolekcji wybrane opcje.
Wersja DELUXE w cenie pudełka 29,90zł
19zł

PROJEKTANT WNĘTRZ 3D
Zaprojektuj swój pokój kuchnia łazienkę lub całe mieszkanie i wypróbuj. Trójwymiarowy widok kamery z wewnątrz pomieszczenia lub widok kamery znad pomieszczenia .
19zł

SAMOCHODOWY ATLAS EUROPY 2003
19zł PL

eJAY DANCE 3.0
Ejay - wiodący program muzyczny. Dzięki Ejay możesz komponować nowe utwory przy pomocy licznych dodatków edytować już gotowe płyty.
Program w polskiej wersji językowej, pozwala nawet muzyki jak i robić, wzmacnia do stworzonych utworów Zawiera 3000 plików muzycznych.
19zł PL

IQ TEST
19zł

COLIN MCRAE RALLY 3 — 85zł PL

POSTAL 2 — 45zł

SIMS SUPERSTAR — 74zł PL
Najnowszy dodatek do gry Sims.

SEARCH&RESCUE VIETNAM MED-EVAC
Twój cel to akcje ratownicze śmigłowcem z pokładu śmigłowca UH1-HUEY. Zalety gry: 100 wciągających misji 10 wysokiej jakości terenów gry (atak i inteligentne prowadzenie Kierowanie załogą Dzięki pokładowe pogoda na zdarzą Realistyczna grafika 3D Klimatyczna muzyka
19zł

KURKA W KOSMOSIE 3D — 19zł PL

PINGWINEK KELWIN — 19zł

SUPERCROSS KINGS — 19zł

SPIDI — 10zł PL

GRAFIKA 3D

19zł

Wcielasz się w postać szefa nowego studia filmowego i masz 10 lat, by przekształcić je w najpotężniejsza firmę w branży. Zaczynasz z bardzo niskiego pułapu: masz zero filmów, zero kontraktów i równiutki miliard dolarów !

MOVIE STUDIO BOSS
PL POLSKA WERSJA
1CD

WYBRANE TYTUŁY Z OFERTY

3D BLITZ	19 zł	CODENAME: OUTBREAK	10 zł	FORD RACING	10 zł	LARRY 7	19 zł
AFRICAN SAFARI	19 zł	COLIN MCRAE RALLY 3	85 zł	GRAJ POZNIEJE ŚWIAT	10 zł	LEGO RACER	67 zł
AGE OF MYTHOLOGY	149 zł	COLIN MCREA RALLY 2.0	45 zł	GHOST RECON	84 zł	LEGO ROCK RAIDERS	84 zł
AIRLINES 2	19 zł	COLOBOT	15 zł	GHOST RECON: ISLAND T.	45 zł	LIATH	19 zł
ALIEN NATIONS 2 + 1	44 zł	COMBAT FLIGHT SIM MS	32 zł	GLUPKI Z KOSMOSU	27 zł	MAFIA	85 zł
AMERICAN MC. ALICE	44 zł	COMMAND & C. GENERALS	125 zł	GOLEM	27 zł	MAHJONGG	10 zł
ANNO 1503	127 zł	COMMANDOS 2	67 zł	GOTHIC	54 zł	MASTER OF ORION III	109 zł
ANNO 1602	32 zł	CRAZY TAXI	54 zł	GOTHIC 2	85 zł	MAX I DUCH ZAMKU	10 zł
ARCANUM - FD. KOL.	84 zł	CUE CLUB	19 zł	GOTO BRIDGE 2	84 zł	MDK 2	19 zł
ARMED FIST 3	35 zł	CYCLING MANAGER 2	45 zł	GRAND TOURING	10 zł	MEDAL OF H.: SPEARHEAD	74 zł
CHAMPIONSHIP MANAGER 4 — 119zł		DELTA FORCE: BLACK H.	85 zł	GRANDIA II	36 zł	MEDAL OF HONOR	109 zł
ATLANTIS III	27 zł	DELTA FORCE: LAND WA.	37 zł	GTA 3	84 zł	MEGAPACK KIDS (3-6 lat)	29 zł
BALDURS GATE 1	27 zł	DESTROYED COMMAND.	84 zł	HARRY POTTER I KAMIEŃ F.	54 zł	MEGAPACK KIDS (6-10 lat)	29 zł
BALDURS GATE 2 + TOB	54 zł	DEUS EX	27 zł	HARRY POTTER I KOMNATA T.	79 zł	MEGAPACK WYŚCIGI	29 zł
BALDURS GATE SAGA	85 zł	DEVASTATION	85 zł	HEROES 4 + THE GATHER S.	85 zł	METAL GEAR SOLID 2	139 zł
BALLERBURG	45 zł	DIAMENTY	10 zł	HEROES 3 SHADOW OF D.	19 zł	MICRO COMMANDOS	54 zł
BATTLEFIELD 1942: ROAD	75 zł	DISCIPLES II	45 zł	HEROES 4: WINDS OF WAR	54 zł	MIDTOWN MADNESS	32 zł
BATTLEFIELD 1942	109 zł	DELTA FORCE HELIKOPTER W OGNIU — 85zł		HEROES M&M 3 + ARMAG.	19 zł	MIGHT & MAGIC 9	64 zł
BATTLEZONE	10 zł	DUKE NUKEM MANH. P.	19 zł	HEROES SAGA	127 zł	HEROES 4 WINDS OF WAR — 54zł	
BEACH LIFE DELUXE	67 zł	DUNE 2000	10 zł	HOVER ACE	54 zł	MIGHT & MAGIC VII	19 zł
BEACH SOCCER (PLAY)	10 zł	EARTH 2150	19 zł	HUGO: TROPIKALNA WYS.	54 zł	MODI I NANIA	19 zł
BLACK & WHITE	67 zł	EMERGENCY	19 zł	ICEWIND DALE 1	27 zł	MONSTER TRUCK RUMBLE	10 zł
BOS BIRDOWNICZY	45 zł	EMERGENCY 2	54 zł	GOTHIC II — GOTHIC 2 — 85zł		MORROWIND	85 zł
CASINO MASTER 5.0	10 zł	ERACER	19 zł	ICEWIND DALE II	84 zł	MOTO RACER 3	54 zł
CASINO TYCOON	54 zł	ETHERLORDS	27 zł	ICEWIND DALE SAGA	118 zł	MOTOCROSS MADNESS 2	31 zł
CELTIC KINGS	85 zł	EUROFIGHTER TYPHOON	19 zł	INDIANA J. EMPEROR'S	144 zł	MOVIE STUDIO BOSS	19 zł
CEZAR II	44 zł	EUROPA U.I. - II WOJNA SW.	85 zł	JAMES BOND 007	118 zł	NBA LIVE 2003	109 zł
CHAMPIONSHIP MAN. 4	119 zł	EUROPA UNIV. 2 + 1	54 zł	KAJKO I KOKOSZ	10 zł	NECRONOMICON	19 zł
CHESSMASTER 9000	109 zł	FALLOUT 2	19 zł	KNIGHTS AND MERCHANTS	19 zł	NEED FOR SPEED : HOT 2	79 zł
CLOSE COMBAT 5	32 zł	FALLOUT TACTICS	54 zł	KRASNALE 2	10 zł	NEOCRON ONLINE	85 zł
		FIFA FOOTBALL 2003	118 zł	KRÓL LEW II: CZAS SIMBY	22 zł	NEVERWINTER NIGHTS	85 zł
		FLANKER 2.5	32 zł	KURKA W KOSMOSIE 3D	19 zł	NEW WORLD ORDER	67 zł
				KURKA WODNA 2	19 zł	NHL 2003	109 zł
						NO ONE LIVES FOREVER 2	109 zł

OFFROAD	19 zł	SPLINTER CELL	109 zł				
PACIFIC WARRIORS	10 zł	STARCRAFT + BROO	45 zł				
PAJAMAS	10 zł	SUPERCROSS KINGS	19 zł				
PINGWINEK KELVIN	19 zł	SYBERIA	67 zł				
POSTAL 2	45 zł	SZACHY 2001	44 zł				
POSTAL PLUS	10 zł	TAXI CHALLENGE	27 zł				
PRAETORIANS	118 zł	TENIS MASTERS SERIES	22 zł				
PRISONER OF WAR	84 zł	TEST DRIVE 6	19 zł				
ELDER SCROLLS III THRUNAL — 54zł		THE 3D GAMEMAKER	27 zł				
PROJECT IGI 2	85 zł	THIEF II	27 zł				
PURE PINBALL	19 zł	THORGAL	54 zł				
RAILS ACROSS AMERICA	19 zł	TOCA RACE DRIVER	84 zł				
RALLY EMAIL EXTREME	10 zł	TOMB RAIDER 5 CHRO	64 zł				
RALLY CHAMPIONSHIP	19 zł	WARCRAFT III FROZEN PRZEDSPRZ. 67zł					
RANDEZ VOUS Z NIEZNAJ.	27 zł	TONY HAWK PROSKATER 2	38 zł				
RAYMAN 3	63 zł	TONY TOUGH I NOC P.	54 zł				
RAYMAN M	27 zł	TOON CAR	19 zł				
RED FACTION	27 zł	TOY STORY II: ACT.	19 zł				
SCHIZM + REAH	54 zł	TRAFFIC GIANT GOLD	19 zł				
SEARCH & R. VIETNAM	19 zł	TRAINZ	45 zł				
SEARCH & RESCUE 4 KOL	29 zł	TRIBES 2 ZŁOTA EDYCJA	44 zł				
SEARCH&RESCUE 4	19 zł	VIRTUAL SKIPPER 2	85 zł				
SILENT HILL 2	139 zł	VULTURE	10 zł				
SIM CITY 4	128 zł	WACKI	10 zł				
SIMS DELUXE EDITION	109 zł	WARCRAFT II	27 zł				
SIMS RANDKA	67 zł	WARCRAFT III	69 zł				
SIMS SUPERSTARS	74 zł	WIZARDRY 8	45 zł				
SIMS ZWIERZAKI	67 zł	WŁADCA PIERŚCIENIA	109 zł				
SKOKI NARCIARSKIE 2003	19 zł	WOODY WOODPECKER	19 zł				
SMASH UP DERBY	19 zł	WORLDS OF BILLY 2	10 zł				
SNAJPER	54 zł	WORMS 2	19 zł				
SOLDIER OF FORTUNE	36 zł	WORMS WORLD PARTY	54 zł				
SPYRO	10 zł						

POWYŻEJ PRZEDSTAWIONY CENNIK TO TYLKO CZĘŚĆ OFERTY PLAY. PEŁNA OFERTA NA WWW.PLAY.COM.PL OFERTA AKTUALNA NA DZIEŃ 15.06.2003

SEARCH&RESCUE 4 COASTAL HEROES

SEARCH&RESCUE 4 to kolejna część kultowej symulacji helikoptera. Twoim zadaniem jest pilotaż jednego z trzech ratunkowych helikopterów.

Przed Tobą wielkiej wagi akcje ratunkowe. Od szukania zaginionego dziecka do ratowania ludzi z katastrofy lotniczej.

Nowa czwarta część wprowadza nas do zupełnie nowego świata trójwymiarowego, gdzie wszystko jest dopracowane od pięknych terenów po helikoptery i załogę.

Do zalet gry należą:
- 3 różne helikoptery
- 100 różnorakich misji

69zł + DOLPHIN HH-65A

67zł + BK-117 C-1

19zł + SIKORSKY SH-3 S.K.

SZUKAJ W KIOSKACH

SEARCH&RESCUE 4 — 29zł — GRATIS (BOK) 2CD

19zł SEARCH& RESCUE 4 1CD

TOP 10

1	SEARCH&RESCUE 4	19zł
2	EJAY 3 DANCE PL	19zł
3	SIMS SUPERSTAR	74zł
4	CYCLING MANAGER 2	45zł
5	COLIN MCRAE 3 PL	85zł
6	MOVIE STUDIO BOSS	19zł
7	GOTHIC 2 PL	85zł
8	PROJEKTANT WNĘTRZ 3D	19zł
9	SEARCH&RESCUE VIETNAM	19zł
10	KURKA W KOSMOSIE 3D	19zł

Dziesięć najczęściej zamawianych produktów w PLAY.com.pl w maju i czerwcu 2003

MALUCH RACER

W locu wydane zostanie gra Maluch Racer. Zasiądziesz za kierownicą jednego z trzech maluchów i będziesz mieć kilka tras do gry. Najciekawsza trasa to warszawska starówka. Więcej danych na www.play-publishing.com

19zł ZAPOWIEDŹ ! Premiera 20.07.2003 PL

TEL. (22) 832 54 30

WWW.PLAY.COM.PL

SMS + 48 604 100 500

MAX KIDS 2/2003 już w kioskach. Gra komputerowa Toyland Racer dla dzieci za jedyne 4,90zł wTwoim kiosku.

www.maxkids.pl

4,90 zł

Szukaj w KIOSKACH!

MAX GAME 2/2003 już w kioskach. Gra komputerowa Search&Rescue 4 za jedyne 19,90zł wTwoim kiosku.

www.maxgame.pl

19,90 zł

Szukaj w KIOSKACH!

SZUKAJ W HIPERMARKETACH

4,99 zł

POWYŻSZE GRY - TYLKO W HIPERMARKETACH W CENIE OD 4,99zł

SIECI : HYPERNOVA MAKRO REAL LECLERC

BLOODRAYNE™

Piekielnie krwawy TPS z piękną bohaterką, rewolucyjnym systemem walki, fenomenalnym trybem bullet time i oceanem posoki. Możliwe, że to najkrwawsza gra, jaką widziałem.

GATUNEK: TPS

Goremageddon a.k.a. Eld

Hauptman Michael Von Kirsch zamknął za sobą masywne bogato zdobione drzwi. Przeszedł kilkanaście kroków i ciężko osunął się na krzesło stojące przy olbrzymim biurku. Spojrzał przez otwarte okno na niebo zasnute w oddali ołowianymi chmurami, przecinanymi przez błyskawice. Duszne powietrze podpowiadało „zanosi się na burzę, choć może przejdzie bokiem".

Chwycił za leżące na nim pióro i spojrzał na czystą kartkę papieru. Po chwili zadumy Von Kirsch zaczął pisać:

Droga Helgo!

Mijają już cztery tygodnie, odkąd przyjechałem do zamku Firstenstein. Z początku było tu szaro, śnieg powoli topniał, ale od kilku dni mamy tu wiosnę. I muszę przyznać, że okolica jest piękna. Zamek jest położony na wzgórzu pośród lasu. Z mojego okna rozpościera się widok na całą okolicę.

Von Kirsch przygryzł zębami pióro i zamyślił się. Z początku był zdumiony, a nawet z lekka podenerwowany faktem, że dowództwo Abwhery wysyła go do jakiegoś zamku. Przecież nie na tym polega praca oficera wywiadu. Jednego z najlepszych oficerów! W podobnej sytuacji jak on znalazło się jeszcze czterech ludzi. Wszystkich znał od wielu lat i wszyscy oni byli uważani za najlepszych wywiadowców III Rzeszy. Kiedyś mocno rywalizowali, teraz mieli współpracować. Na miejscu dowiedzieli się, że mają swój czas poświęcić na rozpracowanie tajemniczej organizacji Brimstone Society. A raczej zająć się agentką tej organizacji o kryptonimie BloodRayne.

Za oknem rozległ się cichy pomruk grzmotu, a Von Kirsch poczuł delikatny powiew wiaterku. „Będzie jednak padać" - pomyślał i ponownie skupił się na liście, choć tak naprawdę nie wiedział, o czym pisać. Był zmęczony ciągłym przesiadywaniem nad papierami.

Nie mam jednak czasu na spacery, gdyż ciężko pracujemy - po dwadzieścia godzin na dobę. Nie mogę napisać, nad czym, ale jest to ciężka papierowa robota. Powoli przebijamy się przez sterty raportów i innych dokumentów.

Tak, żmudna praca zaczynała dawać rezultaty. Pamiętał, jak pierwszy raz zobaczył akta Rayne. Czarno-białe niewyraźne zdjęcie przedstawiało raczej cień pięknej kobiety niż ją samą. Niestety, było to jedyne zdjęcie, jakim dysponowała Abwhera. Jednak nawet tak kiepskie zdjęcie wzbudziło w nim raczej sympatię dla tej tajemniczej piękności niż cokolwiek innego. Dlatego ze zdumieniem zagłębiał się w kolejne teczki akt.

Wyłaniał się z nich wizerunek bestii odzianej w ciało pięknej kobiety. To właśnie jej wywiad przypisywał masakry w Luizjanie, w której Jurgen Wolf eksperymentował z tajemniczym kultem voodoo, oraz w tajnej bazie w Argentynie, w której Wolf poszukiwał zaginionego artefaktu. Zadaniem Von Kirscha i reszty było wyciągnięcie wniosków z obydwóch zdarzeń. Mieli znaleźć odpo-

Może doktor Frankenstein poskłada tego pana?

BloodRayne

Przybyłam zobaczyłam wyssałam (Rayne)!

wiedź na pytanie, jakim cudem BloodRayne znalazła się tam i w jaki sposób wyrżnęła cały garnizon, ponadto jak zwabić ją w pułapkę, by raz na zawsze zakończyć ten koszmar, powoli stawała się nim dla dowództwa.

Z hukiem zatrzasnęło się okno. Burza zbliżała się, a wiatr stawał się silniejszy. Von Kirsch wstał zza biurka i podszedł do okna. Zanim je zamknął, wyjrzał jeszcze na zewnątrz. Z nieba zaczynały spadać pierwsze krople deszczu, a wszystko dokoła tonęło w ciemności. Spojrzał na las, a potem na dziedziniec zamku. Wydało mu się, że w zapadających ciemnościach dostrzegł przemykającą przez dziedziniec smukłą postać.

Ponownie zasiadł za biurkiem i zamyślił się. Jak tu znaleźć sposób na przeciwnika, skoro tak mało się o nim wie? Owszem, kilku żołnierzy przeżyło masakrę w Argentynie, ale nie było z nich większego pożytku. Ich stan psychiczny wykluczał jakieś pewne informacje. Stale tylko bredzili o czerwonowłosym potworze z anielskim wyglądem, który z uśmiechem na ustach mordował ich kolegów. Opowiadali o tym, jak ta tajemnicza istota używała w walce dwóch długich ostrzy zamocowanych na rękach. Poza tym świetnie strzelała oraz walczyła wręcz. Jeden z tych, co przeżyli, widział, jak piękna diablica zabijała niektóre ofiary, przebijając je harpunem.

Nie były to jednak tylko i wyłącznie brednie ocalałych cudem żołnierzy. Von Kirsch z przerażeniem czytał raport i oglądał zdjęcia zrobione na miejscu masakry w Argentynie. Nieprawdopodobne wrażenie robiły rozrzucone wszędzie szczątki ciał w niemieckich mundurach. Zdecydowana większość korpusów pozbawiona była rąk, głów i nóg. Niektórzy mieli szczęście zginąć od razu, inni wykrwawiali się powoli. Najbardziej niesamowite wrażenie jednak zrobiły na Von Kirschu ciała żołnierzy, którzy... zostali zagryzieni. Zdjęcia przedstawiające rozerwane szyje dostarczały nieprawdopodobnych doznań. Von Kirsch był sceptykiem, jeśli chodzi o siły nadnaturalne, ale... tu miał namacalne dowody, że są na ziemi rzeczy, o których się filozofom nie śniło. Widok ofiar pracy wampira wzbudził w nim obrzydzenie. Jak można pić ludzką krew?

Usłyszał krótki wrzask - krzyk przerażenia i bólu gdzieś w odległej części zamku. Von Kirsch uważnie się przysłuchiwał, ale po chwili doszedł do wniosku, że to zadziałała jego wyobraźnia. „Za dużo siedzenia po nocach nad papierami. Lepiej zajmę się listem".

„Mam nadzieję, droga Helgo, że kiedyś przyjedziesz w moje odwiedziny. Wówczas pozwiedzamy okolicę i...

...Strzały! Teraz wyraźnie usłyszał kilka krótkich serii ze schmeissera. To chyba gdzieś całkiem blisko. Wstał i nerwowo przeszedł się po komnacie. Strzelanina cały czas nabierała na sile. Von Kirsch z szuflady w biurku wyjął parabellum i ostrożnie podszedł do drzwi. Otworzył je lekko i wyjrzał. Piętro niżej musiała toczyć się zażarta

Niektórzy tracą dla Rayne głowę.

Rayne jest romantyczna. Na randkę umówiła się na pięknym cmentarzu.

Ale z Ciebie brzydal, koleś!

Muszę napisać na ścianie Tu byłam - Rayne.

Polskie korzenie?

Jak donosi nasz szpieg, dla panów z Terminal Reality inspiracją powstania BloodRayne była twórczość naszego rodzimego „Ich Troje"! Poszukujący nowego pomysłu programiści podobno tak zdegustowali się poziomem artystycznym zespołu, że zdecydowali się odreagować - tworząc grę skrajnie brutalną. Mało tego, zszokowani wyglądem Michała Wiśniewskiego postanowili, że bohaterka gry będzie do niego łudząco podobna. Czy to tylko plotka, czy najprawdziwsza prawda? Postanowiliśmy to sprawdzić i porównać Rayne z Michałem. Oto wynik tego śledztwa:

1. Fryzura

Zarówno Rayne, jak i Michał noszą na głowach czerwone włosy ostrzyżone na podobną modłę.

2. Ozdoby

Michał uwielbia nosić kolczyki, pierścienie i różne inne ozdoby. Rayne ma na szyi śliczny wisiorek, a z jej włosów zwisają wstążki. Za srebrnymi ćwiekami nie przepada - z wiadomych (wampirzych) powodów.

3. Strój

Rayne – jak każda kobieta, przepada za seksownymi ciuszkami podkreślającymi jej walory. Lateksowy ubiór więcej odsłania niż zakrywa. Michał natomiast dobrze wie, na czym polega rola komik... znaczy artysty i dlatego stara się ubierać ekstrawagancko. Kilka jego kreacji przeszło do historii. Podobnie jak do historii przejdzie lateks Rayne.

4. Buty

Swego czasu, Mr Wiśniewski wywołał wiele dyskusji, kiedy pokazał się w jednym z programów telewizyjnych w wysokich New Rockach. Te potwornie drogie buciory w pewnych kręgach są kultowym odzieniem stóp; również Rayne przejawia słabość do efektownych butów z blachami na wyposażeniu. Długie czarne „kozaczki" służą jej także do walki.

5. Słownictwo

Lider „Ich Troje' nie przebiera w słownictwie nawet wtedy, gdy podpatrują go kamery. Potrafi szpetnie zakląć - Rayne wcale mu w tym nie ustępuje. Mało tego, jakoś bardziej mi się podoba, kiedy z jej ust wypływa słodkie 'what the fuck?' niż popularne polskie słówko na literę „k".

6. Zachowanie

Pan Wiśniewski słynie z niekonwencjonalnych zachowań, ale daleko mu do Rayne. Nasza urocza bohaterka po walce potrafi pokazać wyprostowany środkowy palec martwemu wrogowi, poprawić z wdziękiem biust lub zmysłowo obliżać ostrze.

Czy to tylko przypadkowe zbieżności? Wnioski wyciągnijcie samodzielnie.

Krótka instrukcja obsługi ostrzy

Podchodzimy po cichutku do naszego celu. Bierzemy zamach.

Mocno tniemy przez tułów.

Bałaganem nie musisz się przejmować. Nie ty tu będziesz sprzątać.

Zombi czy nie, hemoglobina poprawi moje samopoczucie.

wan kapała krew. W obu niosła również pistolety - z ich luf unosił się jeszcze dym.

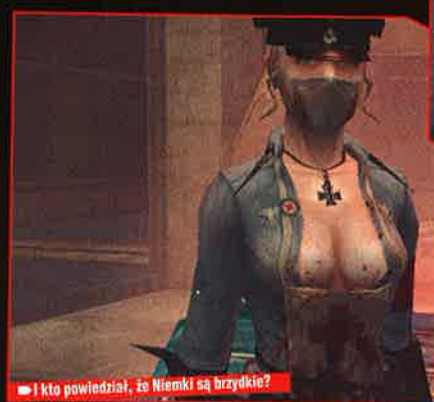
Von Kirsch zareagował instynktownie i dwukrotnie pociągnął za spust. Obie kule minęły cel. Rayne uśmiechnęła się, odsłaniając nienaturalnie długie kły. Powoli podniosła lewe ostrze do ust i oblizała je z krwi. Było w tym coś niesamowicie perwersyjnego. Potem ruszyła w stronę Von Kirscha. Ten trzęsąc się cały - wystrzelił ponownie. I po raz kolejny pocisk minął czerwonowłosą.

Instynkt samozachowawczy Niemca w końcu zadziałał tak jak powinien już dawno temu - i korytarzem rzucił się do rozpaczliwej ucieczki. Jeszcze przed wojną brał udział w sztafecie podczas Igrzysk w Berlinie. Teraz jednak przebiegł zaledwie kilka kroków, gdy w jego plecy precyzyjnie uderzył stalowy harpun. Przebił on Von Kirscha na wylot. Oficer nawet nie poczuł, kiedy został silnie szarpnięty wstecz ani też nie zobaczył, jak Rayne unosi ostrze do ciosu. Widział już tylko czerwone płatki...

Rayne odkopnęła butem głowę, która potoczyła się po korytarzu, zostawiając za sobą krwawą smugę. Wyciągnęła rękę z wyprostowanym środkowym palcem. „Łatwo poszło" - powiedziała do siebie uśmiechając się. „Dobrze, że jestem półwampirem,

To się nazywa „walka kocic"!

Zombi walczą nawet, gdy pozbawi ich się głów lub innych części ciała.



I kto powiedział, że Niemki są brzydkie?

walka - dokładnie słyszał głosy wołające pomocy. Rozpaczliwe 'hilfe!' niosło się chyba wszystkimi korytarzami zamku. Po kilkunastu sekundach jednak zaległa śmiertelna cisza. Von Kirsch z trzęsącymi się nogami wyszedł na korytarz i spojrzał w stronę schodów.

...Ujrzał wyłaniającą się z dymu postać pięknej kobiety ubranej w czarny, obcisły strój. Czerwone włosy były lekko zmierzwione, lecz nie widać było po niej zbytniego zmęczenia. Szła spokojnie, nie okazując jakichkolwiek emocji. Ręce trzymała wzdłuż ciała - z dwóch długich ostrzy przymocowanych do przedramion na czerwony dy-

a nie jakimś archeologiem lub szpiegiem. Zanudziłabym się na śmierć". Zaśmiała się jak z dobrego żartu. Oblizała oba ostrza, zmieniła magazynki w pistoletach, poprawiła włosy i ruszyła w stronę komnaty Von Kirscha, aby zabrać dokumenty i notatki. Jakąś godzinę później ogień trawił zamczysko, a wraz z nim niedokończony list Von Kirscha.

PS Wszystkich tych, którzy uważają tę recenzję za niewystarczającą pod względem informacyjnym, odsyłam do tegorocznego numeru marcowego, w którym obszernie została opisana wersja beta.

Ciekawe, kto by wygrał w akrobatycznym pojedynku. Rayne czy Neo?

03/2003

9

WYMAGANIA
Win: 98/2000/XP
Procesor: PIII 733
RAM: 128 MB
Akcelerator: 64 MB

Producent: Terminal Reality
Dystrybutor: Play It!

- ⊕ piękna i niebezpieczna bohaterka
- ⊕ kapitalny system walki
- ⊕ rewelacyjny bullet time
- ⊕ głos Rayne
- ⊖ save tylko pomiędzy misjami
- ⊖ wyjście poza (mały) obszar gry = śmierć
- ⊖ przenikanie przez ściany

GRYWALNOŚĆ 9
VIDEO 8
AUDIO 9

http://bloodrayne.com

BloodRayne

Gra twórców SYBERII

PC CD ROM

POst Mortem

PROFESJONALNA POLSKA WERSJA JĘZYKOWA PL

Przenieś się
w mroczny klimat Paryża
lat 20tych ubiegłego stulecia.

Weź udział
w kryminalnej historii
w siedlisku kulturalnej
i intelektualnej rewolucji.

1 2
2 DYSKI

Olśniewająco piękna
i szczegółowa grafika

Zaskakujące i pomysłowe
zagadki

Możliwość poruszania się
w pełni trójwymiarowym
środowisku gry

Nieliniowa
i wielowątkowa fabuła

WKRÓTCE W SKLEPACH

„Technologia zastosowana w grze i mroczny nastrój sprawiają, że bawiąc się czujemy się jak na seansie klasycznego filmu noir"

GameStar 3/2003

Dajemy Ci wybór!
W sprzedaży również limitowana edycja kolekcjonerska z ekstra dodatkami.

MICROIDS

www.cenega.pl

PRZEDSPRZEDAŻ • OFERTY SPECJALNE
www.sklep.cenega.pl

CENEGA

© 2003 Microids. Wszystkie prawa zastrzeżone. Syberia™ jest zastrzeżonym znakiem firmy Microids. Wydawca gry w Polsce: Cenega Poland Sp. z o.o.

GATUNEK: TPP/AKCJA

X-MEN 2
WOLVERINE'S REVENGE

Mały mechanik.

Golenie, strzyżenie, pełny serwis!!!

Ghost

OK Jestem... Włamanie do tego komputera to naprawdę sztuka. Jeszcze nigdy nie widziałem tak dziwnej maszyny i tak specyficznie zabezpieczonej. Ba! A jak szybko mnie zaczęli namierzać. Dobra, rzućmy okiem na to, co udało mi się wyrwać. Hm. Plik tekstowy o nazwie: Broń X.sec.doc. Stary. Z 1968 roku. Zobaczmy, co my tu mamy.

SYGNATURA PLIKU:
1968\x\men\wolv\logan
OBIEKT: James Howlett
WZROST: 5' 3"
WAGA: 97,5 kg (125 po eksperymencie)
KOLOR OCZU: brązowe
WŁOSY: czarne
CEL EKSPERYMENTU: superżołnierz
ZASTOSOWANE ŚRODKI: wstrzykiwanie płynnego adamantium celem wzmocnienia szkieletu

OBSERWACJE: obiekt całkiem dobrze znosi zabieg, choć z dokonanych obserwacji wynika, że sprawia mu to ból; szok tym sprawiony może spowodować uszkodzenia mózgu oraz doprowadzić do amnezji; wzmocnienie szkieletu odbywa się poprawnie, bez zniekształceń ciała - jak to miało miejsce w innych przypadkach; wynika to prawdopodobnie z faktu, że obiekt jest mutantem o bardzo silnych zdolnościach regeneracyjnych...

CECHY DODATKOWE: siła, zdolności regeneracyjne, wyczulone zmysły zwłaszcza węch

NIEPORZĄDANE CECHY: w przypadku zbyt dużego wzrostu adrenaliny, spowodowanego gniewem lub bólem, wpada w zwierzęcą furię; w takich chwilach atakuje każdy napotkany obiekt z niesamowitą siłą i szybkością; cechy nie da się kontrolować.

Co jest? Adamantium, mutant? Gdzieś już coś o tym czytałem. No tak, są takie komiksy - czyli włamałem się na serwer jakiegoś wydawnictwa komiksowego. Hm, ale nie. Ten serwer był zbyt dobrze zabezpieczony. Poza tym co robiłby serwer komiksowy w wojskowej sieci badawczej? Czyżby jednak...? Nieee, to niemożliwe. Dobra, sprawdźmy resztę danych. O, są pliki wideo. Z tego, co widzę, część to zwykłe filmy, a inne to symulacje komputerowe. Widać, ktoś chciał bardzo dokładnie poznać obiekt eksperymentu, a zwłaszcza jego styl i sposób walki - bo tego jest w tych plikach najwięcej. Ale zaraz... on uciekł! Ktoś bardzo dokładnie odtworzył całą jego drogę na wolność. Co za szybkość i siła. Chociaż strażnicy atakują go w kilku naraz i mimo że mają karabinki - nie są w stanie go zatrzymać. Rozdziela ciosy na prawo i lewo. Ciała latają niczym szmaciane lalki. On rzeczywiście jest „bronią X". Adamantowe szpony, którymi się posługuje - przecinają grube mundury, kable, szafy i skrzynie, a nawet kamizelki kuloodporne. Dziwi mnie tylko trochę głupota strażników, którzy po jednym ciosie upuszczają karabiny i już przez całą walkę nie próbują ich podnieść. A teraz, czemu idzie tak dziwnie? Przecież ten placyk jest pusty. Przyjrzyjmy się mu dokładnie. No tak. Pole minowe. Omija je bezbłędnie. Musi mieć jakiś zmysł, dzięki któremu widzi rozłożenie ładunków. O, a na innym filmie widać, jak omija laserowe wiązki czujników - normalnie niewidzialne dla ludzkiego oka. Czasem też przystaje i wydaje się węszyć. Zwłaszcza przy załomach murów zdaje się wyczuwać zapach patrolujących strażników. Jego zmysły są nieźle wyczulone. Na materiałach wideo widać, że ciemne pomieszczenia i korytarze, mgła, opady, gaz i dym nie przeszkadzają mu w zauważeniu przeciwników. Radzi sobie nadzwyczaj sprawnie. Dopiero ostatni przeciwnik sprawił mu kłopoty. Aby go pokonać, musiał go trochę porozstawiać po kątach. Dosłownie. OK. Sprawdźmy następne pliki. Może najnowsze. Virus_act.doc. A co to może być?

Wściekłego rosomaka nie powstrzyma nawet szablozęby!!!

SYGNATURA PLIKU: x\men\wolv\virus
OBIEKT: James Howlett alias Logan alias Wolverine (członek zespołu X-Men)

BAZA OPERACYJNA: Instytut Xaviera, hrabstwo Wenchester, Nowy Jork

CEL OPERACJI: zniszczenie eksperymetalnego obiektu: Broń X

ŚRODKI: aktywacja wirusa niszczącego system nerwowy w ciągu 48 godzin

Dalej plik jest uszkodzony. Ale inne dane z tego katalogu chyba przeszły w całości. Wygląda na to, że Logan zwany też Wolverinem, kiedyś obiekt eksperymentu: Broń X, wrócił do miejsca, w którym te badania prowadzono. Chyba szuka antidotum na ten wirus. Tym razem trafił na lepiej przeszkolonych strażników - są trudniejsi do pokonania. Jak widzę, najlepszym rozwiązaniem dla Logana jest dyskretne podkradanie się do przeciwników od tyłu i niespodziewany atak. Potrafi w ten sposób usunąć strażników na całym poziomie, pozostając cały czas niezuważonym przez innych. Choć stwierdziłem, że czasem strażnicy ignorują oczywiste znaki jego działalności. O, na przykład teraz. Wolverine rzucił wartownikowi pod nogi ciało towarzysza, a ten jakby nigdy nic stoi dalej. Ślepy czy co? Widzę też, że Logan podszkolił się trochę. Gdy dochodzi do walki z kilkoma przeciwnikami, z przyjemnością obserwuję kombinację ciosów, jakie stosuje. To prawdziwy balet śmierci. W jednym z plików znalazłem informację, że zebrane od niektórych przeciwników wojskowe identyfikatory pozwalają mu uzyskać dostęp do sal szkoleniowych, na których poznaje nowe i skuteczniejsze kombinacje ciosów.

Tych plików, zwłaszcza z nowszymi datami - trochę ściągnąłem. Widać na nich całkiem sporo postaci, które ani chybi są mutantami. Dzięki zbieranym przez Logana tajemniczym dyskietkom zwanymi Cerebro Files poznałem je. Ci mutanci to: profesor Xavier, Beast, Sabretooth, Colossus, Omega Red, Wendigo, Spiderman, Magneto, Lady Deathstrike, Mr Sinister, Apocalypse czy Juggernaut. Część z nich pojawia się tylko w sekwencjach filmowych, ale w symulacjach widać, że z kilkoma Wolverine musiał walczyć. Były to trudne pojedynki i bardzo często Logan musiał korzystać z elementów otoczenia, aby wyjść z nich zwycięsko. W tych potyczkach bowiem nie wystarczyła sama szybkość i siła. A z kolei w tej symulacji widać, że kto mieczem wojuje - ten od miecza ginie. Logan zasiadł za sterami laserowego działka i z jego pomocą „oczyszcza" okolice. W innym pliku ujrzałem, że sterowanie wojskowymi robotami bojowymi również nie jest mu obce.

Taki duży, taki mały...

MINIPORADNIK - JAK POKONAĆ BOSSÓW

UWAGA!
W tej ramce opisano część trików - jak pokonać bossów na poszczególnych poziomach. Jeśli nie chcesz sobie zepsuć gry - nie czytaj. Niestety głównych wrogów nie da się pokonać za pomocą samych ciosów - tak, że może się zdarzyć, iż będzie potrzebna taka podpowiedź.

Ogólna rada. Przy wszystkich bossach konieczna jest duża ilość skakania.

Sabretooth
(Act I, Part 4)
Najpierw trzeba mu trochę przylać, a potem należy cisnąć nim 3 razy w płonący duży zbiornik.
(Act 3, Part 5)
Atak Sabretootha ma 3 fazy.
W pierwszej atakujemy go normalnie albo blokujemy jego uderzenia, a potem rzucamy nim o ciężarówki lub zbiorniki.
W drugiej fazie, gdy straci trochę siły, Szablozęby odsuwa ciężarówki i zaczyna rzucać beczkami. Należy wtedy ciosami pięści odbijać je do niego.
W trzeciej - gdy jego pasek siły jest pusty, zaczyna skakać po całym terenie, powodując fale ognia. Gdy podskoczy, na gruncie pokazuje się zielony krzyżyk oznaczający, w którym miejscu upadnie. Należy się tam znaleźć i gdy pojawi się napis: STRIKE - zaatakować.

Wendigo
(Act 2, Part 4)
Aby przejść do dalszej części jaskini - trzeba Wendingo podrzucić parę ciał żołnierzy do pożarcia.
(Act 2, Part 5)
Przede wszystkim dużo skaczemy. Staramy się trzymać środka skały i unikać spadających stalaktytów. Na śniegu widać ich cienie, niebieskie wbijają się w grunt, czerwone rozpadają na kawałki. Wendingo po uderzeniu pięściami w grunt jest przez kilka sekund oślepiony, można mu wtedy zadać kilka ciosów. Załatwienie go jest trudne. Gdy zacznie cię gonić, należy wskoczyć na wbity w grunt stalaktyt, następnie gdy zwolni, zeskoczyć nań, zadać mu cios, następnie skoczyć za jego plecy, capnąć go za ogon, rozkręcić i wyrzucić poza skałę.

Juggernaut
(Act 4, Part 6)
Kolejny ciężki przeciwnik do pokonania. A sprawę utrudniają granaty gazowe rozrzucane przez żołnierzy. Należy tak się ustawiać, aby szarżujący Jaggernaut trafiał w elektryczne słupy. Jest wtedy przenoszony na środek areny i przez kilka sekund można mu zadać skuteczne ciosy. Po naciśnięciu klawisza Stealth rozdzielamy Wolverina ze starcia, dzięki czemu szybciej się porusza po arenie. Jednocześnie chowając szpony umożliwiamy mu regenerację. Gdy zdrówko Jaggernauta podupadnie, zaczyna atakować falami kinetycznymi. Fale wytwarzane jego skokiem przeskakujemy, a przy tych wytwarzanych poprzez klaśnięcie w dłonie - przykucamy. Kiedy zdrówko Juggernauta podupadnie i wyląduje na środku areny, wykonujemy STRIKE, oczywiście gdy podświetli się taka opcja. Po tym na arenę wskoczy Colossus. Stajemy naprzeciwko niego. Wciskamy klawisz: Action i... to już koniec Juggernauta.

Magneto
(Act 5, Part 1)
Gdy Mangneto stworzy Vortex, wir należy zakłócić za pomocą wrzucenia do niego ciał 3 żołnierzy.
(Act 5, Part 2)
Magneto ma trzy typy ataków. Elektryczne kule - wystarczy przed nimi uskoczyć. Rzucanie przedmiotami - unikać je i niszczyć. Złapanie w pole magnetyczne - ruchami w prawo i lewo uwalniamy się. Magneto załatwiamy dwoma sposobami - skacząc na niego z platformy (skok + pięść) lub polując na niego, gdy zatrzymuje się na magnetycznym podeście na dole, by się naładować.

Lady Deathstrike
(Act 6, Part 1)
Najpierw trochę klasycznego kopania koniecznie ze STRIKE'AMI. Następnie wspinamy się na drabinkę i niszczymy 4 tablice z czerwonymi guzikami, uważając na płonący gaz z rurociągów i zrzucane przed Lady anteny. Przecinamy płot i próbujemy się dostać do furtki lądowiska. Lady atakuje nas falami elektrycznymi, które przeskakujemy. Na placyku jest sześć słupów elektrycznych. Gdy płynie przez nie prąd, atakujemy je, ale tak, byśmy byli zwróceni w kierunku Lady Deathstrike. Błyskawica porazi ją i jednocześnie otworzy furtkę. Kiedy wejdziemy na lądowisko, Lady ocknie się i ruszy na nas. Stajemy do krawędzi lądowiska i zmuszamy ją, aby nas zaatakowała. Trzeba uważać, gdyż blokuje wszystkie nasze ciosy. Odpowiadamy jej uderzeniami pięścią. Gdy znajdzie się na samej krawędzi, zachwieje się i wtedy trzeba wykonać finalny STRIKE.

SYGNATURA PLIKU: x\men\mutant\hunter

OBIEKT: jednostka specjalna Mutant Hunter

OPIS: jednostka utworzona do przechwytywania i unieszkodliwiana szczególnie niebezpiecznych mutantów; wykorzystywana również do sprowadzania ciekawych obiektów do późniejszego wykorzystania w celach wojskowych; żołnierze po przejściu specyficznego przeszkolenia wyposażeni są w kombinezony z kamuflażem optycznym oraz miniaturowe generatory pola siłowego

Na materiałach widzę, że ci to dają Loganowi popalić. Dzięki kamuflażowi są prawie niewidoczni, a ich pancerze nie pozwalają Wolverinowi używać adamantowych szponów. Dobrze, że w walce na pięści nieźle sobie radzi, a i cichy atak z tyłu połączony ze skręceniem karku też jest przeciwko nim skuteczny.

Ech, być takim jak Wolverine. Mieć takie przygody, toczyć takie walki, wraz z tak widowiskowymi kombosami. Szkoda, że te sekwencje filmowe są niezbyt dobrej jakości. Symulacje zdecydowanie lepiej pokazują wyczyny Logana. Nawet na komputerze zdecydowanie słabszym te symulacje działały płynnie i całkiem dobrze wyglądały. Szkoda tylko, że nie da się ich spauzować. Można je tylko obejrzeć w całości, jeśli się przerwie w trakcie - trzeba niestety zaczynać od początku. Dużym ich plusem jest natomiast to, że można sterować kamerą i obejrzeć symulację z różnych ujęć. Wygląda na to, że wojskowi posiedzieli nad odtworzeniem możliwości Broni X. Czasem tylko mieli chyba jakieś problemy, bo zdarza się, że obiekty w tych sekwencjach przenikają się. Zauważyłem też, że gdzieniegdzie Logan znajdował jakieś kolorowe magazyny. Na początku myślałem, że to komiksy, ale szybko przekonałem się, że to muszą być magazyny mody, bo po ich znalezieniu Wolverine pojawiał się w nowym stroju.

No, dobra. Koniec tych refleksji. Trzeba zerknąć do innych materiałów. Co my tu mamy? New Game, rysunki koncepcyjne, pliki Cerebro, filmiki, ścieżki dźwiękowe. Zaraz! New Game? O rany. To nie były prawdziwe materiały? Gra komputerowa? Hm, przecież znalazłem to w sieci wojskowej. A może jednak nie? Czuję jakiś dziwny ucisk w głowie. I co robi ta ciemna postać za moim oknem? Przecież mieszkam na 7 piętrze?!?! Uch, przywidziało mi się. Zaraz, co to ja miałem zrobić? Aha, już wiem. Dokończyć recenzję gry Wolverine Revenge. No tak, to na pewno jest gra. Przecież mutanci nie istnieją. Tylko co w moich myślach robi ten łysy profesor na wózku inwalidzkim? Nieważne.

Dobrze widać, że gra była przygotowywana głównie z myślą o konsolach. Niezbyt wygodne sterowanie, problemy ze zdefiniowaniem klawiszy myszki, brak save'ów w trakcie misji. To podstawowe bolączki tego produktu. Zwłaszcza brak możliwości zapisu jest tu dokuczliwy. Bo niektóre poziomy są kameralne, a jest też kilka dosyć sporych i przechodzenie ich od początku, bo gdzieś tam popełniliśmy błąd - wkurza. Zwłaszcza po kilku godzinach grania. Grafika też nie do końca wykorzystuje możliwości pecetów. Muzyka jest niezła, choć ma chwilę zacięć. Kamera też nie zawsze operuje tak, jakbym chciał. Ale te wszystkie usterki ustępują najważniejszej zalecie tej gry. Bardzo wysokiej grywalności. Ciekawa fabuła, niezłe lokacje i przede wszystkim te widowiskowe kombosy. Prostota ich wykonania sprawia, że często możemy je podziwiać. Dla mnie, małym bonusem jest też to, że głosu Wolverine'owi użycza Mark Hamill. Gra zawiodła mnie tylko w jednym momencie. Jest taka chwila, gdy Logan wsiada na motocykl (jego ulubiony środek lokomocji) i ma przejechać przez mocno zniszczony most, pozastawiany wrakami samochodów i ciężarówek. Już myślałem, że szykuje się ciekawa misja zręcznościowa, a tu... nic. Tylko filmik. Myślę jednak, że warto po grę sięgnąć i mogą to uczynić nie tylko miłośnicy komiksów. Jak już się przyzwyczaicie do braku save'ów, dobra rozrywka gwarantowana. I teraz po przeczytaniu całej recenzji zastanawia mnie tylko jedno. Czy ta postać za oknem na pewno mi się tylko przywidziała...

8

WYMAGANIA
Win 98/Me/2000/XP
Procesor: PIII 500 MHz
RAM: 128 MB
Akcelerator: 32 MB +T&L

Producent: Gray Matter
Dystrybutor: LEM

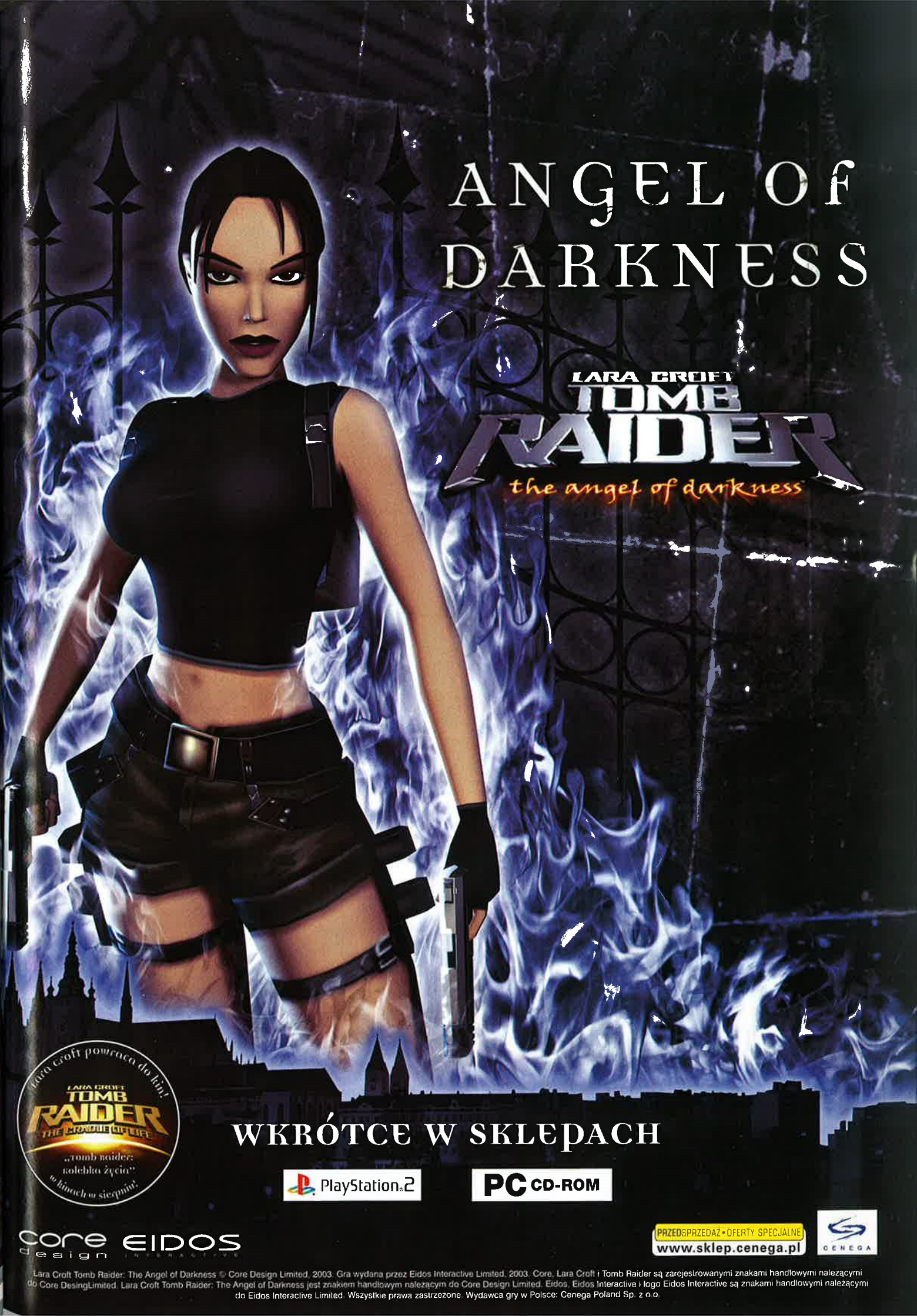
- ⊕ grywalność
- ⊕ widowiskowe kombosy
- ⊕ ciekawe lokacje
- ⊕ fabuła
- ⊖ brak save'ów w dowolnym momencie
- ⊖ niezbyt wygodne sterowanie
- ⊖ drobne niedoróbki graficzne

GRYWALNOŚĆ 9
VIDEO 8
AUDIO 8

www.volverinesrevenge.com

X-Men 2: Wolverine's Revenge

Wściekłego rosomaka nie powstrzyma nawet szablozęby!!!



Lara Croft Tomb Raider: The Angel of Darkness © Core Design Limited, 2003. Gra wydana przez Eidos Interactive Limited, 2003. Core, Lara Croft i Tomb Raider są zarejestrowanymi znakami handlowymi należącymi do Core DesingLimited. Lara Croft Tomb Raider: The Angel of Darkness jest znakiem handlowym należącym do Core Design Limited. Eidos, Eidos Interactive i logo Eidos Interactive są znakami handlowymi należącymi do Eidos Interactive Limited. Wszystkie prawa zastrzeżone. Wydawca gry w Polsce: Cenega Poland Sp. z o.o.

GATUNEK: AKCJA/FPS

To miał być pamiętnik, ale żołnierz Special Force Team nie pisze pamiętników, więc niech to będzie testament.

Czarny Iwan

RED FACTION II

Siedem lat temu, kiedy zaczynałem służbę dla Chancellora Victora Sopota, miałem głowę pełną ideałów. Mieliśmy gnieść zło, wspomagać biednych, budować naszą Republikę. Stało się inaczej. Dzięki nanotechnologii, rewolucyjnym odkryciu naukowców z Marsa, Kanclerz dostał do ręki nową broń. Wytypował grupę najwierniejszych żołnierzy i poddał ich specjalnej kuracji, która sprawiła, że stali się niemal niepokonani. Special Force Team, drużyna podrasowanych żołnierzy, liczy raptem kilka osób, w tym i mnie...

Kanclerz Sopot stał się oprawcą i mordercą. Podczas jego rządów miasto obróciło się w ruinę, zatruto rzeki, ludzie ginęli jak muchy. Tak dłużej nie mogło być - postanowiliśmy to zmienić. Stanęliśmy przeciwko naszemu chlebodawcy. Walka była okrutna. Tyran próbował nas zgnieść, wdeptać w ziemię, lecz to on został ostatecznie pokonany. Myślałem, że to już koniec wojny, że nastanie czas odbudowy, a nasz dowódca - Molov, zaprowadzi wreszcie porządek. Byłem taki naiwny...

Czerwona Planeta

W 2001 Volition zauroczyło graczy zręcznościowym FPP, rozgrywającym się w kopalniach Marsa. W Red Faction 1 główną postacią był niejaki Parker, jeden z setek górników pracujących dla bezwzględnej korporacji Ultor. To właśnie rękoma Parkera rozwaliliśmy dyrekcję Ultora, do czego wydatnie przyczyniła się też organizacja Red Faction kierowana przez Eos, charyzmatyczną przywódczynię opozycji.

Geo-Mod

W Red Faction 2 akcja przenosi się na Ziemię, na której Czerwona Frakcja znowu musi stawić czoło tyranii i przemocy. Tak jak poprzednio, gra koncentruje się na atrakcjach rodem z Serious Sama, czyli totalnej rozwałce. Różnica jest jednak taka, że tu możemy rozwalić niemal każdy obiekt, który znajduje się w zasięgu działa. Wykorzystany już w RF1 engine Geo-Mod umożliwia dziurawienie ścian na wzór sera szwajcarskiego. Jednocześnie nie jest wcale tak, jak być może teraz to sobie wyobrażacie - że niczym taran walimy głową w każdą ścianę i przechodzimy na skróty z lokacji do lokacji. Filary, większość ścian itd. są zbrojone, co oznacza, że można je rozwalić tylko częściowo. W środku znajdują się metalowe żebra, których nie da się zniszczyć. Pewnie to i lepiej, bo już widzę, jak nagrzani gracze walą w kolumny i ściany, na których trzyma się sufit. Połowa zapaleńców pogrzebałaby się pod tonami betonu.

Uzbrojeni i niebezpieczni

Nie da się więc zwalić samemu sobie na łeb sufitu, ale jest masa innych atrakcji. Tradycyjnie muszę napisać o pukawkach, których w grze jest 14 rodzajów. Mamy tu wszystkie klasyczne konstrukcje, o jakich pisać nie będę - oraz kilka ciekawych armat, których nie uświadczy nigdzie indziej. Jedną z nich jest CMRD-323 Magnetic Rail Driver. Pukawka ta, oprócz oryginalnego wyglądu (zobacz foto), ma również nietypową funkcję. Strzela toto metalowymi trzpieniami wyrzucanymi z fantastyczną prędkością - jest ona tak duża, że pocisk z CMRD-32 może przebijać ściany. Celownik termowizyjny pozwala umiejscowić przeciwnika znajdującego się za dowolną przeszkodą. Wróg ginie, zanim zdąży się zorientować, co właściwie się zda-

Specjalność: materiały wybuchowe

Weteran Sopot Special Forces Teamu. Na służbie od siedmiu lat. Doświadczenie zdobywał w wielu misjach i zadaniach specjalnych. Odznaczony za męstwo i waleczność. Adnotacja w aktach osobowych - utalentowany dowódca, IQ 138, lojalny, odważny i wyjątkowo sprawny w walce.

Specjalność: sterowanie pojazdami

Przez 6 lat służył w Air Corps, specjalista od wszelkich maszyn. Niezastąpiony w dużych operacjach, podczas których konieczne jest wykorzystanie ciężkiego sprzętu bojowego i efektywne operowanie maszynami w celu uzyskania przewagi podczas walki. W aktach 888 wspomniana jest skłonność Shirke'a do ryzykanctwa i przesadna pewność siebie.

Specjalność: maskowanie i elektronika

Wychowała się wśród sierot w kompleksie Ultor na Marsie. Elektronika była jej pasją i stała się zawodem po tym, jak została zauważona i wcielona do Sopot Intelligence Services. 307 została również wyszkolona w specjalności inwigilacji i przenikania na terytorium wroga, a także likwidowania określonych i trudno dostępnych celów.

rzyło. System ten działa wspaniale, co oczywiście stawiałoby CMRD-32 na pierwszym miejscu wśród pukawek. Na szczęście broń jest dobrze zbalansowana i jej niepodważalne zalety równoważą się z wadami. Główna to niewielka liczba pocisków w magazynku i stosunkowo długi czas przeładowania.

Innym dziełem konstruktorów jest W.A.S.P. Wide Area Saturation Projectile - pukawka przypominająca nieco granatnik, tylko znacznie potężniejsza. W.A.S.P. ładowany jest 15 cm rakietami, które są w stanie przebić najgrubszy pancerz. W związku z tym jest to broń przewidziana przede wszystkim do niszczenia opancerzonych pojazdów. Pięknie to wygląda, gdy się tą armatą wystrzeli w

Ups! Chciałem tylko spytać o drogę! Nie ten guziczek!

Jeśli szukasz gry, w której chciałbyś wyłączyć szare komórki i po prostu liczyć kolejne head-shoty, Red Faction 2 będzie jak znalazł.

łeb przeciwnika. O ile dobrze wycelujesz, widoczek jak z pierwszego Quake'a, kiedy Enforcer dostawał w oko z rakietnicy i efektownie wybuchał w deszczu krwawych ochłapów.

Najcięższe działo w grze to MKAP-97 Anti-Personnel Weapon - broń zakazana na całym świecie. MKAP-97 w kierunku wroga wyrzuca pięć bomb, które wybuchają dopiero, gdy zetkną się z przeciwnikiem. Bardzo skutecznie zniechęca to np. grupę ścigającą bohatera do dalszej gonitwy. Bombki mają spory zasięg, więc nie trzeba specjalnie celować. Jeśli spadnie kilka metrów obok, też urwie głowę.

Pozostałe konstrukcje to klasyka. Część ma możliwość alternatywnego strzału, jak np. N.I.C.W Nonotech Individual Combat Weapon, który strzela amunicją 7,62 mm i w drugim trybie granatami 40 mm HV HE. Jest też broń snajperska, nie zabrakło pukawki, która pozwala cicho wyeliminować wroga, klasycznego shotguna i innych.

Maszyny i kółka

Oprócz Geo-Moda rzeczą, która najbardziej utkwiła mi w pamięci z RF1, była możliwość sterowania pojazdami i radość, jaką dało mi wówczas wcielenie się w szalonego kapitana łodzi podwodnej z nieograniczonym zapasem torped. Razem z RF2 powróciły te radosne chwile. Pierwszą konstrukcją, którą można sterować - jest VFX-32 Attack Airship. Wyposażony w gniazda ciężkiej broni maszynowej oraz rakiety VFX-32 kierowany jest przez Shirke, specjalistę od maszyn wojskowych. Niestety w tym przypadku sterowanie zostało oddane w jego ręce. Naszym zadaniem jest jedynie prowadzenie ognia. Mimo to zabawa jest całkiem niezła - właściwie nie ma czasu na rozterki, o których pisałem. Działka rozgrzewają się do czerwoności, gdy sieczemy żołnierzy Kanclerza wybiegających z wylotów ulic; również na dachach, a nawet

To jest „jeździec bez głowy", tylko koń mu się gdzieś zapodział.

A mówiłem, że zaszkodzi nam ta zupa.

w środku domów czają się przeciwnicy, częstokroć wyposażeni w granatniki i ciężką broń maszynową. Urozmaiceniem są też eskadry myśliwców wroga, ciężkie roboty kroczące, czołgi itp.

Jeśli już o czołgach mowa, również tą maszyną przyjdzie jeździć podczas kilku z misji w RF2. Specjalnie napisałem jeździć - nie kierować - bowiem ponownie, stery oddano w ręce Shrike, a nam pozostaje jedynie strzelanie z kaemu i działa Military Heavy Armor Tank. Zabawa jest o tyle ciekawa, że Shrike niewiele się przejmuje takimi przeszkodami jak domy czy inne pojazdy. Czołg taranuje całe połacie domków jednorodzinnych, wraz z ich zawartością. No, może trochę przesadziłem, ale wrażenie rzeczywiście niezłe.

Dlaczego jednak nie oddano sterów graczom? Naprawdę nie rozumiem. Zastanawia to tym bardziej, że w grze można założyć SOP-MA1 Battle Armor, czyli kilkumetrowy pancerz robota kroczącego , a także do woli pływać łodzią podwodną. Co do SOP-MA1, świetnie oddano specyfikę ruchu dużego robota. Niemal czuje się ciężar każdego jego kroku, pracę siłowników i tarcie łożysk. Sop-Ma1 jest mocno opancerzony i uzbrojony - jedną serią kładzie łany wrogów... Maksymalnie trafiłem 6 przeciwników naraz.

Co mnie boli

W tym akapicie sformułuję jeden z zarzutów, jaki mam do RF2. Może za dużo grałem w Delta Force: Black Hawk Dawn i kilka innych

Specjalność: snajper

W aktach 755 znajduje się adnotacja, że Quill jest wysokiej klasy snajperem. 755 odznacza się niespożytą energią i wielką odwagą, a także trzeźwością myślenia w szczególnie niedogodnych okolicznościach. Wyznaczona do promocji. Nota dodatkowa: lekka psychoza na tle podnoszenia własnych umiejętności. Podczas kuracji nanotechnologicznej wyraźne zmiany, których wynikiem jest znaczne podniesienie sprawności fizycznej, refleksu i koordynacji ruchowej.

Specjalność: ciężka broń

W aktach zaznaczono, że Repta ma skłonność do wpadania w szał bitewny (berserker) i przesadnej brutalności. Kilkakrotnie ukarany za okrucieństwo. Nie przeznaczony do kuracji nanotechnologicznej został włączony do projektu po wstawiennictwie sekretarza obrony - Molova. Numer 530 jest bezwzględnie lojalny dowódcy SFT.

Specjalność: taktyka, dowodzenie, wszystkie rodzaje broni

Dowódca Sił Zbrojnych Republiki. Wielokrotnie dekorowany za osiągnięcia, popiera program Kanclerza Sopota i eksperyment nanotechnologiczny. Wyznaczony na stanowisko Sekretarza Obrony. Wielokrotnie wyrażał własne poparcie dla władzy i jej linii programowej. Lojalny i oddany sprawie Republiki. Jedyny dowódca Special Force Team.

gier, ale podczas bitew w RF2 wciąż miałem niedosyt przeciwników. Wychodziły lub wybiegały te niedołęgi parami, ale nigdy większą grupą. AI również pozostawiało wiele do życzenia, bowiem przeciwnicy należą do tych, co kulom się nie kłaniają. Rozstrzeliwanie tych niegramotnych pacjentów było dla mnie średniej jakości przeżyciem - nawet wówczas, gdy naprzeciw stawały elitarne oddziały Kanclerza Sopota. Wrogów jest masa: policjanci, ochroniarze, żołnierze, superżołnierze i parę innych kategorii.

Jak wspomniałem, AI nie błyszczy - goście walą drzwiami i oknami prosto pod lufę bohatera. W ferworze walki mogłem takie zachowanie jeszcze zrozumieć, ale w misji, w której chodziło o pojedynek snajperski, było już całkiem źle. Alias pojawia się w dużej lokacji, naprzeciw częściowo zburzonego kilkupiętrowego budynku. Wydawałoby się, że snajperzy powinni być ukryci za gratami wewnątrz budynku, a przynajmniej leżeć, by nie zwracać na siebie uwagi. To byłoby zbyt piękne. Goście stoją w świetle okna lub ewidentnie na krawędzi piętra z wyburzoną ścianą w ten sposób, że gagatka widać jak na dłoni (Oczywiście strzelają na stojąco, bez podparcia snajperki i mają niemal 100 % skuteczność). Giną jak kaczki, ale to nie zmienia u nich taktyki. Przykry widok.

Gem.ini marzy, że kiedyś też będzie taki duży.

A mówiłem wam przecież, że polska wyborowa pali jak diabli

Gra jest krótka, do bólu liniowa, momentami nudna.

Brak perspektyw

Alias i drużyna Special Force Team uderzają w samo jądro organizacji Kanclerza Sopota, czyli w jego główną kwaterę. Droga, która do niej wiedzie, prowadzi przez zrujnowane fabryki, zniszczone dzielnice miast, sieć korytarzy i tuneli oraz rozległe podziemia. W RF2 mało jest otwartej przestrzeni, na której można by pohasać jak źrebię na łące, ale trafiają się nieliczne, naprawdę spore lokacje. Widać i czuć konsolowy klimat - i powiem szczerze, nie wyszło to jej specjalnie na zdrowie. Lokacje w Serious Samie były większe, pełniejsze, chociaż nie odznaczały się taką liczbą obiektów na planszy. Pod tym względem RF2 bliższe wydaje się Renegade. Możliwość niszczenia otoczenia znacznie jednak podnosi atrakcyjność widoczków, bowiem dzięki Geo-Modowi możemy właściwie samodzielnie kształtować otoczenie. :) Specjalnie zaprojektowano kilka misji, podczas których bez destrukcji wszystkich obiektów nie da się dalej rozwijać scenariusza. Oczywiście takim atrakcjom jak walenie się ścian i dziurawienie obiektów użyteczności publicznej towarzyszą również odpowiednie dźwięki i odgłosy. Muzyczna oraz dźwiękowa oprawa Red Faction 2... po prostu jest. Nie robi szczególnego wrażenie, ale również nie drażni.

To za mało

Prawdziwe łzy rozpaczy na oczach wielu graczy wywoła z kolei niepomyślna wiadomość odnośnie multi. Jak go nie było, tak nie ma. Oczywiście jest Bot Match i kilka trybów zabawy, ale na Lanie i Internecie to sobie nie pogramy. Posiadacze PS2, Xboxa, GameCube'a mają przynajmniej splitsrceen, na PC zabrakło nawet tego.

W Bot Matchu można więc wybrać klasykę w rodzaju Arena, DM, CTF, Team wymienionych trybów (tylko maksymalnie 5 botów + gracz) oraz dwie nietypowe gry czyli Regime i Bagman. Pierwsza zabawa polega po pogoni za gagatkiem, który przebiera się za kanclerza Sopota. Ten, kto go zabije, zabiera jego czapkę i sam staje się dyktatorem. Reszta botów stara się go wyeliminować. Bagman to wariacja Regime. W tym trybie biega się za gościem z teczką i trzeba mu ją odebrać. W ustawieniach Bot Match mamy takie opcje jak wybór broni (wszystkie lub jedna określona), score limit, time limit, one shot one kill, itd. Zabawa jest nawet niezła, ale bez żywych graczy to nie to samo...

Figa z makiem

Liczyłem bardzo, że Red Faction 2 będzie bardzie nowatorskie, a okazuje się, że jest to właściwie jedynie kontynuacja starego RF. Nie rozwinięto drzemiącego w grze potencjału. Gra jest krótka, do bólu liniowa, momentami nudna. Ot, kolejny tytuł, który odpalamy, gramy weń kilka godzinek i zapominamy o nim, a gierka gnije potem na półce aż do czasu wielkiego sprzątania.

Oczywiście jeśli szukasz gry, w której chciałbyś wyłączyć szare komórki i po prostu liczyć kolejne head-shoty, Red Faction 2 będzie jak znalazł. W takim razie pozostało ci tylko siadać i grać, niestety w samotności i nie za długo, bo RF2 staje tylko na kilka godzin, a potem się najzwyczajniej kończy.

6+

WYMAGANIA
Win 98/ME/2000/XP
Procesor: PIII 500 MHz
RAM: 128 MB
Akcelerator: 32 MB

Producent: Volition
Dystrybutor: LEM

- ⊕ pukawki
- ⊕ nowe dodatki, m.in. gogle noktowizyjne, apteczki, granaty
- ⊕ używanie czterech rodzajów maszyn
- ⊕ system zniszczeń
- ⊖ brak multi!
- ⊖ za szybko się kończy
- ⊖ liniowość i schematyczność

GRYWALNOŚĆ 6
VIDEO 7
AUDIO 6

http://www.redfaction2.com/

Red Faction 2

WIEDZIONA CZYSTĄ ŻĄDZĄ
PRZERAŻAJĄCO PIĘKNA
MĘŻCZYŹNI CZOŁGAJĄ SIĘ U JEJ STÓP
BLOODRAYNE.COM
BLOODRAYNE
PLAY
www.playit.pl
TERMINAL REALITY
MAJESCO
©2003 The Bloodrayne logo, Terminal Reality and the Terminal Reality logo are trademarks of Terminal Reality Inc. Majesco, Majesco logo are trademarks of Majesco. All rights reserved. All other trademarks and trade names are properties of their respective owners.

GATUNEK: ARCADE

Trzy postacie, trzy klawiatury i jedna gra – redaktorzy CDA zastygli w bullet time'ie, ostrzeliwując z wszystkich stron jedną z bardziej wyczekiwanych produkcji ostatnich lat. Dyskusja była gorąca, ale wnioski – jednak te same. [Informujemy, że żadna łyżka nie ucierpiała przy pisaniu tego tekstu. Bo nie ma łyżki.] [A łyżka na to – niemożliwe.]

ENTER THE MATRIX

Allor & Ghost & Qn`ik
(czyli redakcyjna Trinity)

Oprawę graficzną EtM mogę opisać jednym, niezwykle wymownym słowem. „Plastik"!

Rekord otwarcia

W pierwszych czterech dniach wyświetlania film zarobił ponad 135 mln dolarów. Bijąc tym samym rekord Spider-mana o prawie 10 milionów.

Pierwsze logowanie

_Qn'ik: Mało który tytuł kiedykolwiek wzbudził w redakcji tak wielkie zainteresowanie. Gdy tylko zainstalowałem grę na kompie i krzyknąłem: „uruchamiam Matrix!" - nie musiałem zbyt długo czekać, by wokół mnie zgromadził się tłum. Odpaliłem intro i trwało... trwało... a tłum zebrany za mną zaczął się niecierpliwić. Darowałem zatem sobie oglądanie reszty i czym prędzej uruchomiłem właściwą grę. Tu oddaję głos Allorowi, którego oddech czułem na plecach przez pierwsze chwile gry...

_Ghost: Allor stał odwrócony tyłem do ekranu, więc to, co czułeś - to nie był oddech.

_Allor: Nie ja jeden tam stałem i stanowczo wypraszam sobie takie insynuacje! A co do pierwszego uruchomienia... Cóż, osobiście jakoś za bardzo mnie to nie ruszyło. Ba, nawet nieco odrzuciło - kwadratowe (dosłownie!) opony, strasznie nierealistyczna fizyka jazdy wozu, takie sobie postacie - i to ma być WYDARZENIE? Później wprawdzie się okazało, że to przez Qn'ika, który coś pomieszał w setupie, ale nawet z maksymalnymi detalami o miłości od pierwszego wejrzenia zapomnijcie, bo to - jak później zrozumiałem - nie grafika jest tu najważniejsza.

Walka

_Qn'ik: Łubudubu, łubudubu, niech nam żyje... Wróóóć! Nie ta bajka. Enter the Matrix to „chodzona bijatyka" - choć udaje coś więcej. Jednak walka, wraz z bieganiem po ścianach, saltami, pięknymi skokami z piruetami - wygląda po prostu tak jak film. To samo tyczy się pojedynków z agentami - są one zrealizowane po prostu znakomicie, nie da się tu prawie do niczego przyczepić. Jedyne, co mi po jakimś czasie przeszkadzało, to fakt, że tak naprawdę gracz ma niewielki wpływ na wykonywane uderzenia - bardzo żałuję, ale nie ma możliwości tworzenia własnych combosów. Walka, choć niezwykle efektowna wizualnie, składa się prawie wyłącznie z kilku kombinacji kliknięć myszą.

_Ghost: Eeee, bez przesady - zarówno Niobe, jak i Ghost (ten z gry) mają inny styl walki, również focus (spowolnienie) powoduje, że ciosy są inne. Jeśli dołożymy do tego to, że postacie korzystają z odbić od ścian czy stołów, można tworzyć całkiem rozbudowane układy walk. Inaczej te postacie się biją, a inaczej strzelają, zwłaszcza w focusie. Polecam Niobe, która w zwolnionym tempie robi „gwiazdę" na jednej ręce, w drugiej trzyma karabin i prowadzi całkiem skuteczny ostrzał przeciwnika.

_Qn'ik: Czyli - wykonuje dokładnie ten sam ruch, co Trinity podnosząca z ziemi broń w „Matriksie". Zresztą skoki i uderzenia aż nadto przypominają to, co widzieliśmy kilka lat temu w kinie.

_Allor: To i ja własne trzy grosze wtrącę. Bijatyka NIE jest bezmyślną klikaniną. Z początku tak to wprawdzie wygląda, ale po kilkunastu walkach zaczyna się prowadzoną postać „czuć" i combosy wykonuje się już świadomie. W dodatku wcale nie trzeba mieć zaliczonych iluś tam Mortal Kombatów czy innych Virtua Fighterów - jakoś tak to fajnie zrobiono, że filmowe combosy dość szybko udają się graczowi niemal automatycznie! Gra nie jest wprawdzie idealna - do wielu rzeczy można się przyczepić, ale walka mnie urzekła - jest po prostu super!

_Qn'ik: Ciosy są wyprowadzane niejako automatycznie? No właśnie! Rola gracza ogranicza się właściwie do wyboru, czy chce kopnąć, uderzyć, strzelić z broni czy może złapać... Jednak walki są tak efektowne, że nie zwracamy uwagi na to, kto naprawdę steruje poczynaniami postaci - najważniejsze jest to, że podczas gry poczujemy się jak w kinie. Podobnie zresztą ma się sprawa

Tak się kolekcjonuje motylki, ekhm, znaczy wampirki.

Przerwa na reklamę

Product placement - czyli takie zaprezentowanie w filmie/grze jakiegoś produktu, aby jego marka była dobrze widoczna. Swoisty rodzaj reklamy. W grze Enter the Matrix dostrzegłem 4 takie zabiegi.

Automat z napojami firmy Powerade. Kolorystka wyróżnia go mocno z tła i innych automatów.

Reklama procesora Intel Pentium 4 widoczna na ścianie w hali portu lotniczego.

W tej samej hali – niedaleko, inna reklama. Tym razem widnieje na niej logo Nvidii.

Podczas upadku Niobe do kanałów oraz na niektórych filmikach bardzo wiernie odwzorowano telefon komórkowy, chociaż można było go zastąpić prostszą grafiką.

Follow the Matrix

Matrix Online

Producent: Monolith Productions
Wydawca: Ubi Soft
Internet: http://thematrixonline.warnerbros.com
Rok wydania: planowany na 2004

Sieciowa wersja „Matriksa", z fabułą bezpośrednio nawiązującą do filmowej trylogii, a w zasadzie to jej kontynuacja. Gracze bowiem zaczną w miejscu, w którym skończy się akcja filmów, przemierzając wielkie metropolie (o 'real world' zapomnijcie), by ostatecznie wyzwolić ludzkość z roli bateryjek. Szczegółów o grze w chwili obecnej zbyt wielu nie ma – wiadomo, że klimatycznie ma odpowiadać filmom (i grze) i że będzie walka wręcz oraz bronie (z bullet time-'em, rzecz jasna), a także mnóstwo innych umiejętności specjalnych. Te ostatnie są o tyle ciekawe, że w danej chwili do dyspozycji będzie się miało jedynie kilka z nich, ale z możliwością wymiany na inne. I to w zasadzie tyle – no, może poza informacjami o platformach (tylko PC) i wymaganym połączeniu z Siecią (modem 56 ma wystarczyć).

Max Payne

Producent: Remedy/3DRealms
Wydawca: Take 2 Interactive
Internet: http://www.maxpayne.com
Rok wydania: 2001

Gra teoretycznie nie ma z Matriksem nic wspólnego. Nic, poza bullet time'em, będącym bezpośrednią kalką rozwiązań z pierwszego filmu kinowego - i nieco podobnym z wyglądu do Neo głównym bohaterem.

BloodRayne

Producent: Majesco
Wydawca: Terminal Reality
Internet: http://www.bloodrayne.com
Rok wydania: 2003

Jest tu i bullet time, i walka wręcz, jest również seksowna główna bohaterka, w dodatku pół wampir. To, co już na pierwszy rzut oka odróżnia tę grę od Matriksa, to hektolitry lejącej się i wysysanej z ofiar z celnością strzałów - gracz co najwyżej może wybrać kierunek, w którym będzie strzelała prowadzona postać. Celność zależy tu już tylko od widzimisię komputera. O niebo lepiej rozwiązano to w Max Payne'ie...

_Allon: Ejże, ejże! O ile na celowanie faktycznie mamy mały wpływ (chyba że w FPP, ale ten sprawdza się tylko przy snajperce), przy walce wręcz to my wybieramy, czy chcemy kopnąć, czy walnąć z ręki, czy zablokować cios wroga; wybieramy też, którego przeciwnika uderzyć i w dużym zakresie także - w jakie miejsce go uderzyć. Zatem kierujemy walką jak w większości bijatyk. To my naciskamy klawisze i ruszamy myszką, a postać tych poleceń słucha. A że można prosto zrobić niesamowite combosy, na początku „robią się one same"? Heh, dla mnie to akurat zaleta, bo można ich posmakować już na samym początku, by później wykonywać już w pełni świadomie. Howgh.

_Ghost: A ja chcę multiplaya. Przecież przy takich walkach aż się prosi o sposobność zmierzenia się z żywym przeciwnikiem. Co prawda, już widzę te pytania "jak zrobić bullet time w multiplayu?". Tak czy inaczej możliwość potyczki z przeciwnikiem, który z taką samą zręcznością oddaje ciosy - to byłby hicior w tej grze.

Grafika

_Qn`ik: Oprawę graficzną EtM mogę opisać jednym, niezwykle wymownym słowem. „Plastik"! Pracowano nad tą grą tyle czasu, a nikt nie postarał się o jakieś realistycznie wyglądające tekstury - wszystkie postacie wyglądają, jakby były żywcem wyjęte z 3D Studio Max! Są idealnie okrągłe i... wręcz

W zależności od tego czyimi poczynaniami kierujemy w grze - Ghosta czy Niobe - strzelamy z samochodu, bądź go prowadzimy.

Kącik złamanych... kończyn

Carrie-Ann Moss złamała nogę podczas ćwiczeń do jednej ze scen, **Laurence Fishburne** złamał rękę (również trenując), zaś **Hugo Weavingowi** wypadł dysk po tym, jak został pchnięty na barierkę.

Animatrix

O ile pierwszy film kinowy pozostawiono samemu sobie, o tyle druga część „Matriksa" rusza na podbój świata wspomagana dwoma dodatkowymi przedsięwzięciami: grą komputerową oraz dziewięcioma krótkimi filmami animowanymi, zebranymi pod wspólną nazwą Animatrix. Dlaczego akurat taka nazwa? Ano z połączenia anime (nazwa japońskich filmów animowanych) i Matriksa - wszystkie one (no, może poza Ostatnim Lotem Ozyrysa) bowiem zostały przygotowane właśnie jako anime.

W jaki sposób można taki Animatriks obejrzeć? Sposoby na to są dwa, a w zasadzie cztery. Po pierwsze - Sieć: cztery epizody są bowiem dostępne w Sieci i można je ściągnąć (w tym obie części Nowego Renesansu) - wystarczy wejść na www.intothematrix.com lub (będzie szybciej) www.kawaii.pl. Po drugie, kino - Ostatni Lot Ozyrysa na zachodzie jest wyświetlany przed „Dreamcatcherem" (Łowca snów), a u nas „Final Destination 2" (Oszukać przeznaczenie 2). Po trzecie i czwarte - kasety wideo oraz płyty DVD, na których w czerwcu ukaże się wszystkie dziewięć części Animatriksa.

Miłego oglądania!

Animatrix
Dystrybucja: Warner Bros.
Liczba odcinków: 9
Data premiery na DVD i VHS: czerwiec 2003
Czas trwania: 6-16 minut
Tytuły odcinków:
Final Flight of the Osiris, Second Renaissance - część 1 (free), Second Renaissance - część 2 (free), Kid's Story, Program (free), World Record, Beyond, Detective Story (free), Matriculated

Enter the Matrix

Wszyscy, którzy widzieli bodajże pierwszy trailer „Matriksa", dość żywo reagują na pojawienie się w grze tej lokacji.

Spodziewaliśmy się po tej grze naprawdę czegoś wielkiego, a dostaliśmy pozycję niezwykle efektowną, zróżnicowaną, ale zarazem płytką.

się świecą. Nie jest to jednak - według mnie - wada, która by grafikę w jakiś sposób przekreślała - niektórzy mogą wręcz stwierdzić, że ten typ obrazowania świata Matriksa niezwykle pasuje do filmu, który również był przecież w jakiś sposób odrealniony i zamierzenie sztuczny. Nieco większe zastrzeżenia mam do wyglądu wystrzeliwanych pocisków i tych okręgów, jakie tworzą przecinając powietrze. O ile w Max Payne'ie nie miałem do tego efektu najmniejszych zastrzeżeń, już w Enter the Matrix początkowo pociski sprawiają wrażenie płaskich dwuwymiarowych bitmap (oczywiście nie są nimi w istocie) i negatywnie wpływają na całościowy odbiór trybu focus.

Dość o wadach - bo z tego, co napisałem powyżej, wywnioskować by można, że gra jest brzydka. W żadnym razie - prezentuje się nieźle, a możliwości engine'u są całkiem spore. Jest tu nieco interakcji (choć szkoda, że nie można rzucić w przeciwników, np. krzesłem). Można tłuc szyby, na ścianach pojawiają się ładne ślady po kulach, a w lokacji żywcem wziętej z pierwszego Matriksa (parter biurowca!) z kolumn odpadają całe odłamki kamienia. Nie byłbym jednak do końca sobą, gdybym się nie przyczepił do fizyki, która (nie)działa na pokonanych wrogów - są sztywni - tak dosłownie, jak i w przenośni - a co gorsza, często się zdarza, że zawisają w nienaturalnych pozach na barierkach. To zresztą nie jedyny problem z bugami w grze - jednak nie wiem, czy nie są one przypadkiem spowodowane tym, że grałem na przeciwieństwie rekomendowanego sprzętu. (Sponsorami gry były firmy Intel i Nvidia - grałem na Athlonie z kartą Radeon...)

_Ghost: Dla mnie, plusem są lokacje, zwłaszcza te w dalszej części gry. Ich ogromna różnorodność robi wrażenie, zwłaszcza zamek, w którym światłocienie padające na ozdobne ściany i obrazy są super. Marmurowe, lśniące posadzki, okulary Niobe, jej płynne i bardzo starannie animowane ruchy. To atuty graficzne. Choć nie ukrywam, że w niektórych momentach mogłoby być z tym lepiej.

_Alan: Cóż, z nieukrywanym żalem przyznam, że muszę się z przedmówcami zgodzić - bo niestety grafika do najlepszych nie należy. Pewnie przez fakt, że gra nie jest tytułem stricte pecetowym, a konsole mają nieco mniejsze w tym względzie możliwości, choć prawdę powiedziawszy - guzik mnie to obchodzi. Kanty widać nawet na maksymalnych detalach, a całość prezentuje się mniej więcej na poziomie leciwego Max P. Z jednym wyjątkiem: zieloniutkie okręgi pojawiające się zamiast krwi u trafionych wrogów wyglądają po prostu super! Lepiej, niż krwi. Nie ma ich jednak co żałować, bo to w końcu głównie zombi, pająki i hitlerowcy z krwi i kości. Co do grywalności, zdania są podzielone – mimo to jest to tytuł na tyle świeży (recenzja w tym numerze!), że jeszcze mało kto wyrobił sobie o nim własne zdanie.

Oni

Producent: Bungie
Wydawca: Take 2 Interactive
Internet: http://www.bungie.com
Rok wydania: 2001

Pierwszy pecetowy tytuł, w którym połączono strzelanie, skakanie i walkę wręcz z naciskiem położonym na to ostatnie. I bardzo dobrze, bo całe to kopanie, skakanie, łapanie, boksowanie i dobijanie zostało tu rozwiązane niemalże perfekcyjnie. A i do strzelania czy łażenia w zasadzie nie można się przyczepić - co najwyżej do nieco zbyt sterylnej grafiki. Jednak w przeciwieństwie do pozostałych wymienionych tu tytułów, w Oni nie było bullet time'u (i jest to w zasadzie jedyna poważniejsza różnica między Oni a Matriksem), przez co ta perfekcyjna walka wymagała od gracza równie perfekcyjnego opanowania klawiszy. Poza tym tytuł bardzo mocno wzoruje się na japońskiej mandze, więc jeśli czujecie awersję do wielkich oczu, może być dla was wysoce ciężkostrawny. Ale zobaczyć warto - choćby po to, by przekonać się, jak wiele zmieniło dodanie bullet time'u.

Do biegu... gotowi... START!!!

...wyskok z kopnięciem to widać u Ghosta i Trinity cecha dziedziczna...

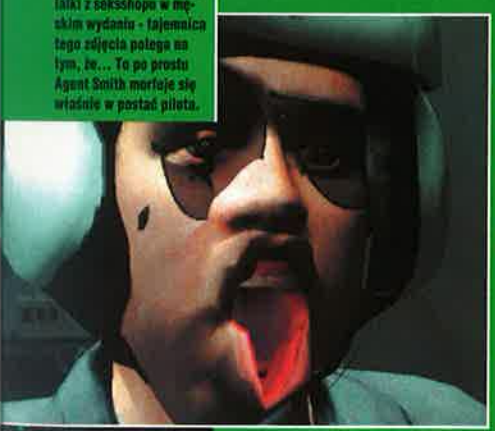
Na sceny a la Mafia nie ma co liczyć - scena w kościele to tylko prerenderowany film.

Walka wręcz jest jednak niesamowita - już choćby dla niej grę zobaczyć trzeba, nawet jeśli do Matriksa ma się stosunek co najwyżej letni.

wyglądałaby krew, której tu nie uświadczy. O reszcie już opowiedziano - i nie będę się powtarzał.

Dźwięk

_Ghost: Dźwięk, choć się szczególnie nie wybija, jednak moc ma. Wszelkiego typu odgłosy, które inaczej brzmią w różnych warunkach i różnych pomieszczeniach, niezła, czasem ostra muzyka świetnie podnosząca nastrój. Podkład muzyczny zmienia się też w zależności od lokalizacji albo od tego, z kim aktualnie walczymy. Czasem - gdy się zmienia, można poznać, że szykuje się trudniejsza potyczka.



Nie, na tym obrazku nie widać „szalonego nakręcacza" ani tym bardziej laski z sexshopu w męskim wydaniu - tajemnica tego zdjęcia polega na tym, że... To po prostu Agent Smith morfuje się właśnie w postać pilota.

_Allon: W zasadzie z dźwięku pamiętam tylko odgłosy strzałów, przeładowywania broni i walki wręcz - tych jest bowiem nie tylko najwięcej, ale i brzmią one po prostu kinowo (nie mi rozstrzygać, jak się ma „realizm" kinowy do rzeczywistości). Muzyka w tle jest, ale jakoś tak specjalnie w ucho się nie rzuca. Co jeszcze... o efektach środowiskowych Ghost już pisał, ale warto dodać, że są etapy, na których np. wraży helikopter lokalizujemy jedynie za pomocą słuchu - bo jak go zobaczymy, od razu otwiera ogień.

_Qn'ik: To ja tylko dodam, że żałuję, iż w grze jest tylko muzyka - a brakuje wokalu. Rage Against The Machine sprawdziłoby się tu całkiem nieźle, jak mniemam.

Fabuła

_Qn'ik: Według oficjalnych danych, do „Matrix: Reloaded" specjalnie dokręcono godzinę zdjęć tylko po to, aby zapewnić mu spójność z grą. Niemniej jednak to nie o fabułę tutaj chodzi. Idea Matriksa, czarnych lateksów i patetycznych mów już się za bardzo zużyła - być może wróci po premierze filmu. W grze jednak, jeśli patrzy się na nią jak na osobny produkt, fabuła nie odgrywa najważniejszej roli. Enter the Matrix to raczej ciąg powiązanych ze sobą niezwykle efektownych scen walk - i niewiele więcej. Warto zaznaczyć, że autorzy wyraźnie dbali, by gracze nigdzie się w grze nie zacięli - przez co na górze ekranu możemy zobaczyć strzałkę wskazującą stronę, dokąd mamy się udać...

_Ghost: Oczywiście nie przez cały czas - no, chyba że ktoś gra na najłatwiejszym poziomie. :) Nie widziałem jeszcze filmu, ale każdy z trailerów obejrzałem po kilka razy. Fabuła filmu i gry są bez wątpienia ze sobą powiązane. W zasadzie można nawet stwierdzić, że chronologia wygląda tak - najpierw są Animatriksy, później gra Enter the Matrix, a następnie filmy. W grze są odnośniki zarówno do jednego (odzyskanie dysku dostarczonego przez załogę Ozyrysa), jak i drugiego (lokalizacje, postacie, wrogowie).

_Allon: Faktycznie, fabuła w samej grze pełni rolę drugorzędną, bo zadanie gracza ogranicza się do rozwalania hord wrogów i cieszenia się supernaturalnymi zdolnościami postaci. Niby czasami musimy komuś pomóc, ale to i tak sprowadza się do walki. No i są jeszcze przerywniki - zarówno z żywymi aktorami, jak i robione na engine'ie gry. A te są już z filmem kinowym i Animatriksami nierozerwalnie związane! I choć można je pominąć, sami twórcy w jednym z wywiadów powiedzieli wprost, że do pełnego zrozumienia Matriksa film nie wystarczy, że trzeba zobaczyć również animki i ukończyć grę (oglądając filmiki). Tani chwyt mający zapewnić grze sukces? Coś w tym jest, jednak prawdą jest także, że to właśnie dzięki Enter the Matrix możemy się nieźle bawić, wspomagając ludzkość w walce z maszynami.

Nieco konkretów

Jako że w recenzji skoncentrowaliśmy się raczej na ogólnych wrażeniach z gry, wszystkie najważniejsze informacje podajemy tutaj:

- dwie postacie do wyboru
- Enter the Matrix zajmuje 4 płyty CD
- gra obejmuje 7 rozdziałów
- gra nie ma opcji save w dowolnym momencie, jednak lokacje są na tyle małe, że nie jest to zbytnią niedogodnością - choć czasem przeszkadza
- postaci w grze różnią się nie tylko wyglądem i sposobem walki, ale wybór którejś w pewnym stopniu determinuje również drogi, którymi przechodzimy grę; tzn. w niektórych momentach idziemy inna trasą - ale wszystkie główne wydarzenia są takie same
- w grze nie tylko walczymy - pojawiają się również wyścigi samochodowe (razem ze strzelaniem po wychyleniu się z okna pędzącego auta) i sterowanie hovercraftem (poduszkowcem); zdaniem redakcji jednak, najprzyjemniejsza jest gra „na nogach"
- Enter the Matrix oferuje graczom 13 rodzajów broni od małego pistoletu aż po wyrzutnię granatów
- akcja gry nie toczy się tylko i wyłącznie w Matriksie; w prawdziwym świecie jednak nie ma możliwości korzystania z funkcji focus
- wersja gry, którą dostaliśmy do recenzji, miała tendencję do zwisów - niezależnie od konfiguracji komputera; :(mamy nadzieję, że do premiery się to zmieni i obędzie się bez dodatkowych patchy...
- tryb focus (inaczej bullet time) pozwala na bieganie po ścianach, omijanie kul, dużo efektowniejsze uderzenia - zupełnie tak, jak miało to miejsce w pierwszej części filmu
- w grze zawarto godzinę filmu zrobionego specjalnie na jej potrzeby; poza tym jest jeszcze rozliczna ilość prerenderowanych cut-scenek, oczywiście występują w nich aktorzy znani z dużego ekranu

Klątwa Matriksa

Na sequelach filmu Wachowskich ciąży niewątpliwie jakieś fatum. Młoda, przepiękna i niezwykle uzdolniona czarnoskóra aktorka i piosenkarka - **Aaliyah**, zginęła w wypadku samolotowym 25 sierpnia 2001 roku. To niestety nie koniec tragicznych zdarzeń zakulisowych wokół „Matriksa" - przed zakończeniem zdjęć do „Reloaded" zmarła również **Gloria Foster**, niezastąpiona odtwórczyni roli Wyroczni (Oracle). Zdjęcia zostały również na jakiś czas przerwane ze względu na kłopoty rodzinne **Keanu Reevesa** (ciężka choroba siostry). Mimo tak niezwykłego pecha, chętnych do gry aktorek we wszystkich częściach „Matriksa" nie brakowało, wszak już podczas zdjęć do pierwszej części **Carrie-Ann Moss** zataiła przed ekipą, że zwichnęła kostkę w obawie o to, że mogłaby zostać kimś zastąpiona. Ujawniła to dopiero po zakończeniu zdjęć.

Niemal jak u Leonarda - tajemnicza ręka, chociaż bez noża - jest równie niebezpieczna...

tym względem gra jest dobra. Przełomowa nie - z czymś szalenie podobnym spotkaliśmy się już w Oni, ale... brakowało tam bullet time'u, który sprawia, że po raz pierwszy walki na ekranie monitora wyglądają równie efektownie, co na dużym ekranie! Są tu jeszcze dodatkowe minigry, takie jak jazda samochodem czy strzelanie do innych wozów, ale nie są one nawet w połowie tak dobre.

Walka wręcz jest jednak niesamowita - śmiem twierdzić, że już choćby dla niej grę zobaczyć trzeba, nawet jeśli do Matriksa ma się stosunek co najwyżej letni.

Jeszcze wam mało?

Pierwotna wersja tego tekstu była o ok. 1/3 dłuższa. Jeśli zatem czujecie niedosyt po lekturze tej „odchudzonej" recenzji, zapraszamy na stronę WWW, na której zamieściliśmy „wersję reżyserską", bez skrótów.

Ogółem

_Qn'ik: Do tej pory na komputerach nie pojawiło się o Matriksie zupełnie nic - absolutna cisza. Wachowscy od początku mówili, że gra pojawi się dopiero przy okazji premiery sequela - i słowa dotrzymali, tym bardziej zaostrzając apetyt. Swoją drogą, w owym czasie doskonale trafił Max Payne - dzięki znakomitemu wykorzystaniu bullet time'u i w gruncie rzeczy podobnej postaci głównego bohatera zagarnął on lwią część popularności Matriksa.

Z powodu tej niezwykłej polityki Wachowskich (kto to dzisiaj widział nie wykorzystywać chwytliwego tytułu na wszystkie strony?!) spodziewałem się po tej grze naprawdę czegoś wielkiego, a dostałem... Niewątpliwie jedną z lepszych zręcznościówek w historii PC. (Nie bez znaczenia jest tu fakt, że niewiele ich wychodzi. A poza chlubnymi wyjątkami - np. BloodRayne'em - nie prezentują one najlepszego poziomu.) Grę niezwykle efektowną, zróżnicowaną (wszak biegamy, jeździmy, latamy - full serwis!), ale zarazem płytką. Na PC jednak wróżę Enter the Matrix niemałą karierę - na takim PS2 takich gier wychodzi mnóstwo - a na piecyku to wciąż rarytas...

_Ghost: Uuu, prrrr - pohamuj się, qniku! ;) Co do hasła „jedna z lepszych zręcznościówek w historii PC" - mam wątpliwości. Jestem świeżo po X-Men 2: Wolverine's Revenge (recenzja w tym numerze) i tam widziałem parę rzeczy, jakie i tu by się przydały. Z drugiej strony, czego oczekiwałeś? Nawalanki z wątkami filozoficznymi? To zagraj w Final Fantasy.

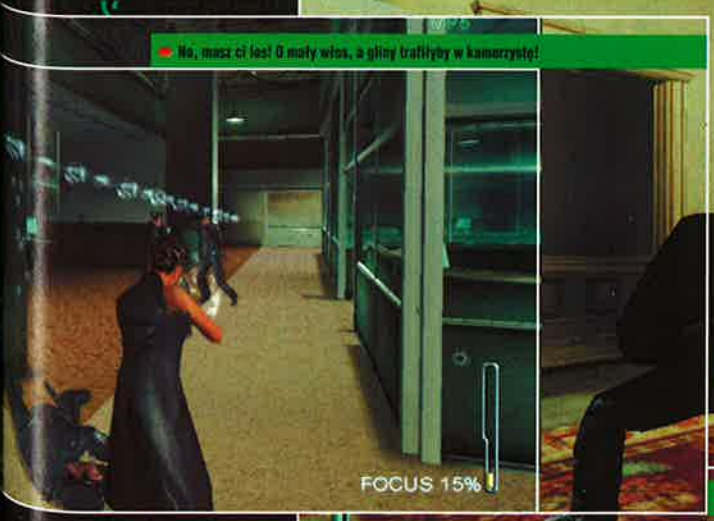
_Qn'ik: Zabawne, że wspominasz o wątkach filozoficznych - bo właśnie tych w Matriksie nigdy nie brakowało. :) (Twierdzenia o tym, że żyjemy w fałszywym świecie i jesteśmy marionetkami - zostały ukute już przez antycznych filozofów.) Ale może masz rację - film również, wbrew pozorom, głęboki nie był - czemu gra miałaby się w tym od niego różnić...

_Alior: Kurczę, w takim razie jakiś dziwny jestem... Pierwszy Matrix był niezły, ale ani na sequel, ani na grę jakoś specjalnie nie oczekiwałem. I może dlatego nie rozczarowałem się: nie jest to jakieś superosiągnięcie, ale z drugiej strony - tak fajnej walki wręcz jeszcze na PC nie widziałem! I jeśli nie szuka się tutaj odkrycia nowej drogi życia, ujrzenia światełka na końcu tunelu (gwiżdżącego) - a jedynie dobrej chodzonej nawalanki, to akurat pod

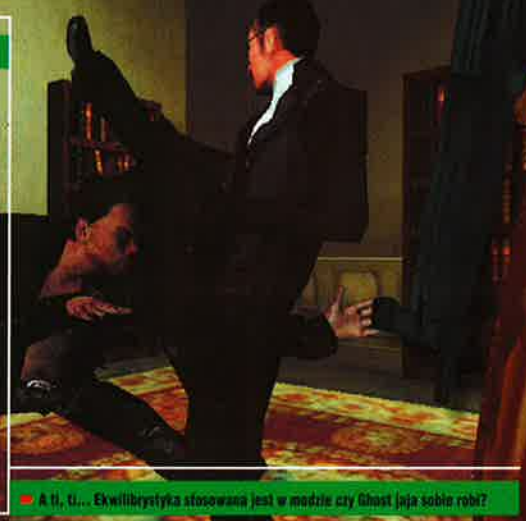
Matrix Reloaded w liczbach

- Kręcony symultanicznie z "Revolutions", film zajął ekipie aż cztery lata - ze względu na śmierć jednej z głównych aktorek większość scen zostało nakręconych całkowicie od nowa.
- Same efekty specjalne w filmie kosztowały 100 milionów dolarów.
- 17-minutowa sekwencja bitwy kosztowała 40 milionów dolarów.
- Scena wyścigu po autostradzie zajęła ekipie 45 dni.
- Zbudowana specjalnie dla potrzeb filmu autostrada kosztowała 2,4 miliony dolarów.
- Koncern General Motors zasponsorował 300 samochodów, które zostały użyte przy produkcji filmu. Wszystkie zostały zniszczone.

Biostrobójca?!



No, masz ci los! O mały włos, a gliny trafiłyby w kamerzystę!


A ti, ti... Ekwilibrystyka stosowana jest w modzie czy Ghost jaja sobie robi?

7+

WYMAGANIA
Win 98/Me/2k/XP
Procesor: 1 GHz
RAM: 128 MB
Akcelerator: GeForce

Producent: Shiny Entertainment
Dystrybutor: CD-Projekt

⊕ walka!
⊕ walka!!
⊕ WALKA!!

⊖ grafika
⊖ spodziewaliśmy się czegoś lepszego...

GRYWALNOŚĆ 9
VIDEO 6
AUDIO 8

http://www.enterthematrixgame.com/

GATUNEK: TAKTYCZNA/AKCJI

Gra taktyczna naszych południowych sąsiadów była tytułem oczekiwanym od wielu miesięcy. Po raz kolejny wracamy do Wietnamu, ale czy warto?

Czarny Iwan

Drużyna, która zajęła się projektem zatytułowanym Vietcong, ma już na koncie sporo sukcesów. Team z Pterodonu może się poszczycić Flying Heroes, ciekawą strzelanką w klimatach fantasy, Illusion Softworks nie trzeba zaś specjalnie nikomu przedstawiać. To właśnie tym gościom zawdzięczamy Mafię i Hidden & Dangerous. Zatem po owej grze akcji, z elementami taktyki, dziejącej się podczas amerykańskiej interwencji w Wietnamie, można się spodziewać nie byle czego...

VIETCONG

Czy jednak efekt tych kosztownych i czasochłonnych przygotowań wart był końcowego efektu? Teraz, po zderzeniu z grą, mam mieszane uczucia. Z jednej strony, wyraźnie widać i czuć ogrom pracy, jaką wykonano, z drugiej - trudno nie zauważyć ewidentnych niedociągnięć, psujących grę. Ale po kolei...

Good mooorning Vieeetnam!

Do kolejnego przedsięwzięcia twórcy przygotowywali się niezwykle starannie. Pierwszym krokiem był dwutygodniowy wyjazd do Wietnamu - aby na miejscu poznać kulturę, historię, otoczenie, jakie miały zostać przeniesione do komputera z fotograficzną dokładnością. Możecie traktować to porównanie dosłownie, bowiem lokacje w grze zostały wygenerowane na podstawie około 2 tysięcy zdjęć i 20 godzin filmów, jakie twórcy przywieźli z wycieczki.

U.S. Special Force

Gracz wciela się w żołnierza A-team wchodzącego w skład amerykańskich sił specjalnych. Jako jeden z wielu amerykańskich chłopców trafia na arenę wojny, która z dnia na dzień staje się coraz bardziej krwawa i okrutna. Po wylądowaniu w amerykańskiej bazie na ufortyfikowanym pagórku, otoczonym gęstą dżunglą, należy się udać do kwatery dowództwa. Taki jest rozkaz, ale gracz samodzielnie podejmuje decyzje, więc można zupełnie zignorować wytyczne i wybrać się np. na wycieczkę po bazie. Teren jest rozległy - można pójść na strzelnicę, obejrzeć okopy, wdrapać się na wieże obserwacyjne, stanąć przy którymś z stanowisk ciężkiej broni maszynowej. Inna sprawa, że napotkani żołnierze nie będą zbyt rozmowni, a większość z nich zapyta, czy czasem nie masz czegoś do zrobienia. Po wkroczeniu do kwatery dowództwa gracza czeka reprymenda i upomnienie – pełna interakcja bardzo pozytywnie zaskakuje.

Na linii ognia

Wrażenia, o których piszę, towarzyszą całej kampanii. Dwadzieścia rozbudowanych misji zostało tak skonstruowanych, aby gra nie przebiegała liniowo, lecz umożliwiała swobodę decyzji. Nagłe ataki Vietcongu, zasadzki, sprzeczne rozkazy, brak łączności i inne niespodzianki generują zaś namiastkę realności, która pompuje adrenalinę w żyły i kreuje atmosferę zagrożenia, przerażenia, prawdziwej wojennej zawieruchy. Efekt ten osiągnięto prostymi, ale skutecznymi zabiegami.

Pierwsza misja. Razem z dwoma towarzyszami jedziemy do niewielkiej wioski - zadanie jest rutynowe. Jazda dżipem trwa długo, co uśpiło moją czujność. Wąska dro-

Mam dość, idę szukać poziomek.

Też szukasz poziomek?

Wszystkie poziomki są moje!!!

ga wije się serpentyną wśród wzgórz, wreszcie za zakrętem widać pierwsze chaty tubylców. Wioska ulokowana jest na niewielkim wzniesieniu, a wokół roztacza się widok na tarasowe poletka ryżu, plamy niskiej roślinności i ścianę dżungli w oddali, gdzieś pomiędzy przeciętymi dolinami górami. Gracz uczestniczy w rozmowie ze starostą wioski, ale może też spenetrować teren, zajrzeć do chat, w których tubylcy krzątają się wokół codziennych zajęć. Może też podejść do drugiego z żołnierzy, który próbuje dogadać się z dwoma autochtonami. Pełna swoboda, ładna pogoda - po prostu relaks. Nagle rozlegają się strzały, kule świstają i przebijają liche chaty. Kilku tubylców pada martwych. Dowódca szuka osłony za zwalonym pniem, lokalizuje wroga, próbuje odpowiedzieć ogniem. Sytuacja zaczyna się robić groźna, ogień wroga jest bardzo celny, zaś na wzgórzu brak naturalnych przeszkód i osłon. Rozkaz jest prosty. Trzeba zajść przeciwnika z flanki. Dowódca pozostaje na miejscu, aby odwrócić uwagę wroga. Jego M16 grzechocze regularnymi seriami. Zaczyna się gra nerwów, bowiem - mimo że staram się kryć, a na odsłoniętych odcinkach powoli czołgać - kule raz po raz świstają mi koło uszu. W pewnym momencie wszystko ucicha i tylko odgłosy dżungli wypełniają ciszę. Trafiam do zarośniętej, ciemnej doliny. Reszta drużyny jest jeszcze z tyłu. Każdy krok jest bardzo ostrożny. Nerwy napięte jak postronki. Gdzie oni są?!

...I w ten sposób zanim się zorientujesz, siedzisz w grze po same uszy.

Booby trap

W trakcie akcji podskakiwałem na fotelu aż do sufitu, bo zazwyczaj misja kończyła się tak, że trafiałem na jedną ze zmyślnych pułapek skonstruowanych przez Wietnamczyków lub dostawałem serią po nogach (bo nie zauważyłem, że żółtek z Vietcongu siedział w wygrzebanej w ziemi dziurze). Innym jeszcze razem palpitacje serca zawdzięczałem własnym ziomkom - gdy nagle wyłaniali się z gąszczu tuż za mną. Możliwości jest zresztą dziesiątki, za co twórcom chwała. Przeciwnicy potrafią wykorzystać ukształtowanie terenu, czają się i chowają za każdą przeszkodą. Często starają się obejść wroga, nigdy nie atakują go frontalnie. Mapy są bardzo duże. W pierwszej misji - z ciekawości - próbowałem wrócić do bazy, idąc trasą, którą przejechałem dżipem. Droga zajęła mi ładne parę minut, ale okazało się, że jest to możliwe. Nieco gorzej jest w samej dżungli. "Trasa" wydaje się jakby specjalnie wytyczona. Kiedy próbowałem z niej zejść, po prostu trafiałem na nieprzebyty gąszcz lub ścianę, której nie dawało się sforsować.

- Co dzisiaj dają?
- Mają wyświetlać "Platoon".

Misja niemożliwa

Kilka instruktażowych, początkowo łatwych misji ma na celu zdobycie odpowiednich umiejętności, dzięki którym gracz nauczy się sterować całą sześcioosobową drużyną. Vietcong jest taktyczną strzelanką FPP i zasadniczo kieruje się tu jedną postacią, ale dzięki systemowi komend i rozkazów można również sterować poczynaniami innych członków teamu. (Istnieje również opcja, dzięki której gracz może wcielić się w każdego z żołnierzy.) Żołnierze mają specjalizacje, podobnie jak to było w Team Fortress czy BF1942. W Vietcongu są to: lekarz, radiooperator, inżynier, snajper, zwiadowca. Każdy specjalista ma adekwatny do funkcji ekwipunek. W razie straty któregoś z członków drużyny jego wyposażenie można zabrać, ale ilość sprzętu i broni, jaką dźwiga komandos U.S. - jest ograniczona. Można również przeszukiwać i zabierać wyposażenie oraz broń zabitych Wietnamczyków.

Dragunow i Siminow

System GPS jeszcze nie istnieje. To nie „Pustynna Burza". Za to możemy wyjąć z kieszeni mapę i kompas. Mapa jest na szczęście uproszczoną wersją wojskowych planów kartograficznych, więc każdy powinien poradzić sobie z jej odczytaniem. Inna sprawa, że troszkę nad tym posiedzieć trzeba, bo inaczej może się trafić, że każesz artylerii położyć ogień zupełnie nie tam, gdzie pragnąłeś... np. na własnej pozycji. A to naprawdę boli!

Vietcong, Viet Cong, Viet Nam cong san

Komunistyczne oddziały partyzanckie w Wietnamie Południowym (nazwa oznaczająca „wietnamskich komunistów" została im nadana przez Amerykanów). Vietcong walczył już od lat 50, od 1961 jako Ludowa Armia Wyzwoleńcza. W czasie wojny wietnamskiej (1965-1973) prowadził działania przeciw wojskom USA.

Chyba najlepsza rzeczą w grze jest arsenał ponad 20, zbalansowanych i odwzorowanych z wielką starannością, rodzajów broni. Do rąk graczy trafią m.in. M1Garand, Winchester 70, karabiny Mo16, Thomson M1, strzelba Remington 870. Żołnierze Vietcongu również zostali wyposażeni w modele używane podczas wojny w Wietnamie. Rosyjskie AK47 czy okryty złą sławą karabin snajperski SVD Dragunow będzie można zobaczyć i użyć podczas wielu batalii. Inne pukawki, które wielu graczom na pewno są dobrze znane - to SKS Siminow, PPS-41, PPS-43. Komandos ma też nóż, pistolet (kilka modeli), granaty różnych rodzajów.

Światełko w tunelu

Wydawałoby się, że taki arsenał pozwala na beztroskie rajdy po dżungli i wyżynanie dziesiątek wrogów na podobieństwo akcji Arnolda w „Commando". To nie ten adres. Mapy w dżungli są tak skonstruowane, że szybki bieg zakończyłby się zaraz na najbliższym zwalonym drzewie lub innej naturalnej przeszkodzie. Poza tym nie ma szans, by żołnierze Vietcongu pozwolili Amerykanom na biegi przełajowe po lesie - więcej tu raczej akcji w stylu snajperskich pojedynków. Przeciwnik często umieszcza jednego lub kilku snajperów na okolicznych wzgórzach, dołem zaś przemieszcza oddziały wyposażone w AK47 i inną szybkostrzelną broń. Niefrasobliwe wystawienie głowy zza przeszkody zwykle kończy się head-shotem.

Vietcong okazał się grą pomysłową i ciekawą, jednak w wielu momentach niedopracowaną, szczególnie pod względem technicznym.

Poza tym trzeba cały czas patrzeć pod nogi i lustrować okoliczne drzewa, bowiem w wielu miejscach ukryto przemyślne pułapki. Najczęściej jest to przeciągnięta w poprzek drogi linka, doczepiona do zawleczki granatu. Są też konstrukcje mechaniczne, które miażdżą ciało, a także równie niemiłe, zamaskowane doły wypełnione naostrzonymi palami.

Pomysły zadań i misji nie odbiegają zbytnio od standardowych dla zadań w tego typu grach. Ciekawostką są te misje, w których można wnikać i penetrować tunele Vietcongu. Jest to przede wszystkim zabawa granatami, niekiedy tunele są tak wąskie, że trzeba się czołgać, a przeciwników szlachtować nożem. W jednej z misji należy cicho, niczym Garret z Thiefa, podążać za oddziałem Vietcongu, aby zlokalizować bazę wroga. Zadanie jest trudne - Wietnamczycy są ostrożni, cały czas oglądają się za siebie, a ponieważ grupa porusza się stosunkowo szybko, trudno dotrzymać kroku. Takich niestereotypowych misji jest w grze kilka, co urozmaica standardowe zadania w rodzaju „znajdź i zniszcz".

Krok po kroku

Wygląd i sposób poruszania się żołnierzy są bardzo realistyczne. Kiedy komandos czołga się, widać jego obie ręce. Kiedy podciąga się, aby wleźć np. na drzewo lub platformę, niemal czuć, jak balansuje ciałem, aby znaleźć się na szczycie przeszkody. Wrażenie to jest naturalne i pełne, podobnie inne zachowania i gesty. Znacznie gorzej jest z widoczkami otoczenia. Po pierwsze, przy zbliżeniach liści i drzew w dżungli pojawiają się wielkie, jednokolorowe kwadraty. Bitmapy pokrywające obiekty w rodzaju okolicznych wzgórz są niestarannie dopasowane, wyraźnie widać miejsca łączeń tekstur. Same górki i większość obiektów jest kanciasta, a od czasu gdy zobaczyłem perfekcyjny las w Dungeon Siege'u, tym bardziej jestem wyczulony na tego typu "atrakcje". Las jest pusty i nieożywiony, kilka papug wylatujących spod nóg żołnierza nie zmienia tego niekorzystnego

Wojna w Wietnamie to temat, po który sięga wielu twórców gier. Oto kilka tytułów:

Vietnam: Black Ops

gatunek: gra akcji
producent: Rise Software
wydawca: ValuSoft
premiera: 2000
www.valusoft.com/

Donald "Flak" Johnson jest komandosem, któremu przydzielono trudną misję. Ma zabić generała Vietcongu, Phama. Niestety pojmano go i uwięziono. Musi uciec, ale nie będzie to łatwe. Dziewięć leveli, siedem rodzajów broni; misje w gęstej dżungli i ciemnych tunelach to zalety gry. Słaba grafika, AI i przeciętne story to minusy Vietnam: Black Ops.

Vietnam 2: Special Assignment

gatunek: gra akcji/FPP
producent: Rise Software
wydawca: ValuSoft
premiera: 2001
www.valusoft.com/

Sequel gry z Rise Software. Gracz wciela się w żołnierza do zadań specjalnych. Misja polega na odszukaniu i zlikwidowaniu niejakiego "Flaka", byłego komandosa z Black Ops. Vietnam 2: Special Assignment oferuje 12 leveli, 8 pukawek i gęste deszczowe lasy pełne wrogich batalionów Vietcongu. Postać bohatera można rozwijać pod kątem cech i umiejętności.

Platoon: The 1st Airborne Cavalry Division in Vietnam

gatunek: strategiczna/RTS
producent: Digital Reality
wydawca: Cenega Poland
premiera: 2002
www.cenega.pl/gra_opis.php?ID=514

Platoon to gra na motywach sławnego filmu Olivera Stone'a. Ta, oparta o engine Haegemonia, strategia czasu rzeczywistego przedstawia losy dowódcy plutonu w Wietnamie. Postać bohatera rozwija się od rekruta po porucznika dowodzącego plutonem piechoty. 15 misji rozgrywa się w dżungli, na polach ryżowych, bagnach, bunkrach itd. Efekty cząsteczkowe, potężne eksplozje, dym i ogień, możliwość kontrolowania pojazdów (M113 APC, czołg M-48 Patton), dowodzenie trzema drużynami żołnierzy (od 5 do 10 osób w każdej) – giera wymiata.

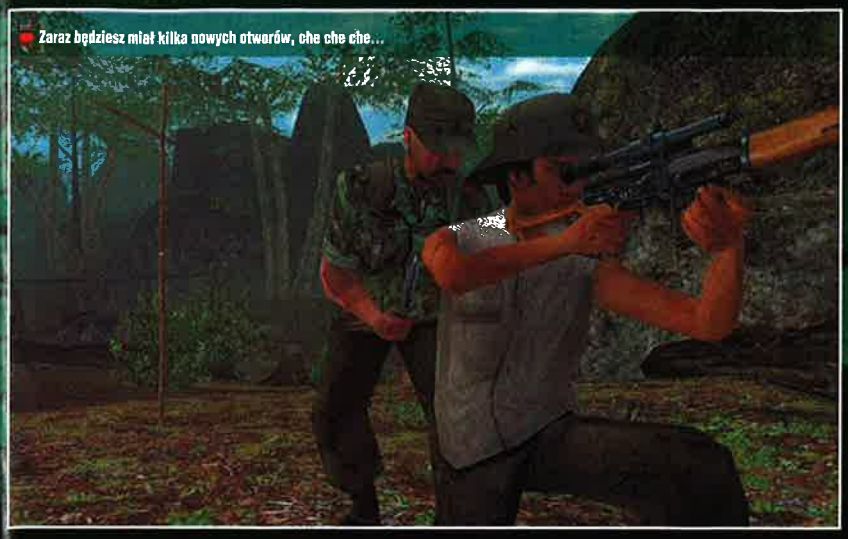
Line of Sight: Vietnam

gatunek: akcja
producent: Nfusion Interactive
wydawca: Infogrames
premiera: 2003
www.n-fusion.com/vietnam.html

Twórcy Deadly Dozen przygotowali grę, w której wcielamy się w postać snajpera z Zielonych Beretów. 12 misji obejmuje zadania w rodzaju: zwiad, osłona oddziałów, przenikanie na pozycje przeciwnika, zasadzki itd. Rozbudowano tu możliwość stosowania kamuflażu, skradania się i kryciu; dużo kultowych pukawek. Dopracowane środowisko graficzne i zmienne warunki atmosferyczne to kolejne plusy tytułu. Poza tym jest edytor misji i rozbudowany tryb multi. Ciekawa.

Vietcong

We come back Vietnam!


Zaraz będziesz miał kilka nowych otworów, che che che...

wrażenia. Ogólnie otoczenie dość słabo imituje dżunglę. Nieźle za to prezentują się bazy, pojazdy i broń.

Buble i babole

Do irytujących niedociągnięć zaliczam też niemożność przerwania odtwarzania filmików przed misjami czy słabe zbalansowanie poziomu trudności gry. Na easy nawet cała seria na korpus Wietnamczyka nie zwali go z nóg. Podobnie jest z naszym bohaterem. Z kolei w normal pojawia się problem, który zniechęcił wielu graczy do Medal of Honor. Wyobraźcie sobie gęstą głuszę. Nie dość, że nie widać wroga, to nawet koniec własnego nosa kryje się w gęstej jak mleko mgle. Nagle pada strzał, a nasz żołnierz osuwa się na ziemię martwy. Trzeba zaczynać od początku i tak wiele razy, by dostrzec w końcu - skąd padł feralny strzał. Okazuje się, że Wietnamczycy mogą celnie strzelać z kilometrowych odległości. Jak tego dokonują, skoro akcja rozgrywa się w dżungli, dokładnie nie wiadomo. Być może mają równie precyzyjne systemy celownicze, co Predator?

Jest też pewien problem z AI przeciwników, kiedy ci znajdą się w bliskim kontakcie. O ile w dystansie starają się kryć i wykorzystują przewagę terenu, itd., gdy stają twarzą w twarz z wrogiem, gubią się. Często stoją jak na strzelnicy i spokojnie przeładowują broń. Powinni raczej paść na ziemię lub wycofać się, by uzupełnić magazynek. Sterowanie drużyną również bywa kłopotliwe. Niekiedy żołnierze kryją się i chowają, mimo że wróg znajduje się w odległości kilku kilometrów przez oddziałem. Z kolei gdy jest tuż tuż - bywa, że komandosi spacerują między drzewami, jakby byli na wakacjach, co oczywiście kończy się dla nich tragicznie.

Jaka to melodia

Muzyka i dźwięki zadowolą największych malkontentów. Rajd śmigłowcem nad ryżowymi poletkami z Jimy Hendrixem w tle to niepowtarzalne przeżycie. Głosy w trakcie akcji są pełne emocji, podobnie nawoływania Wietnamczyków czy odgłosy świstających kul. Przypomina to równie udane tło dźwiękowe z Delta Force: Black Hawk Dawn.

60 sekund w TDM

Multi oferuje grę po obu stronach konfliktu. Do dyspozycji gracza jest kilka trybów ze sztandarowymi deathmatchem i capture the flag na czele. Świetną zabawą jest team cooperative. Zadanie polega tu np. na przedarciu się do określonego celu. Na drodze gęsta dżungla i 60 czających się w niej Wietnamczyków.

Suma wszystkich strachów

Vietcong okazał się grą pomysłową i ciekawa, jednak w wielu momentach niedopracowaną, szczególnie pod względem technicznym. Mimo wszystko gra z Pterodonu to ciekawa propozycja dla zwolenników taktyki i akcji. Właściwie proporcje tych składników sprawiają, że jest to wybuchowa mieszanka. Gra mocno wami potrząśnie i nie da szybko o sobie zapomnieć. Jeśli jednak nie jesteście hardcore'owymi zwolennikami tego typu produkcji, możecie się jeszcze bardziej zniechęcić. W takim razie warto najpierw sięgnąć po pierwszoligowe produkcje z tej rodziny - ot choćby Battlefield 1942.

07/2003

7+

WYMAGANIA
Win: Win 9x 32
Procesor: PIII 800 MHz
RAM: 128 MB RAM
Akcelerator: 32 MB

Producent: Softworks
Dystrybutor: Play It

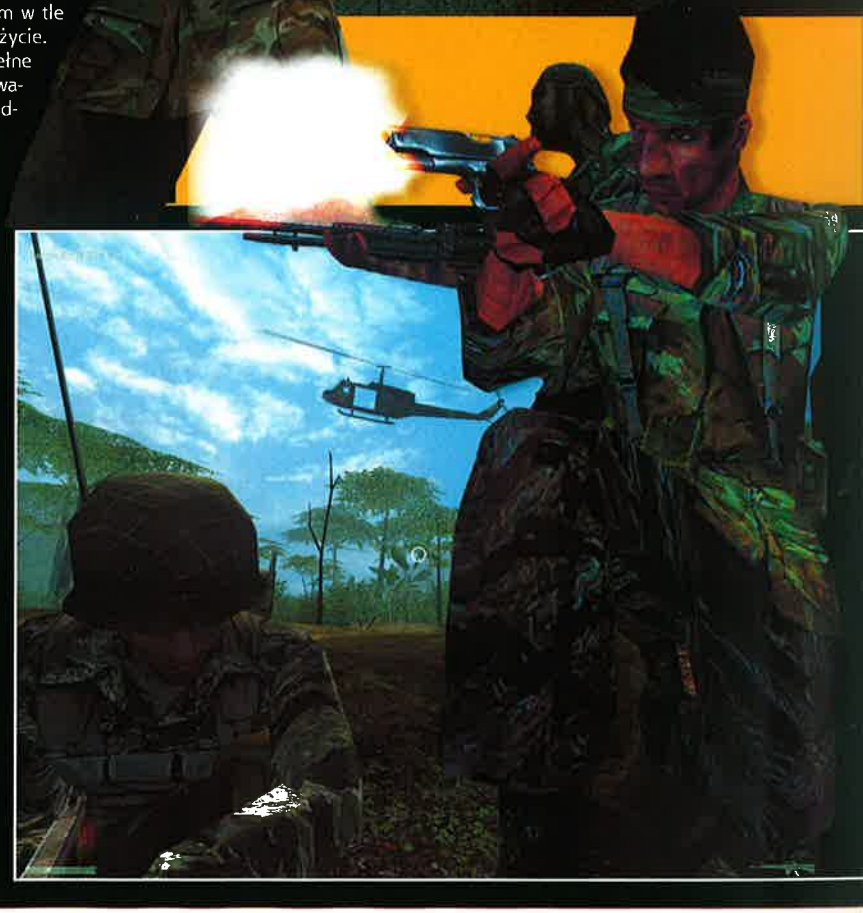
- ⊕ spora grywalność
- ⊕ niezle multi
- ⊕ świetnie odwzorowane bronie
- ⊕ duże lokacje
- ⊕ muzyka!
- ⊖ niedociągnięcia w grafice
- ⊖ problemy z AI
- ⊖ nie można przerwać filmików

GRYWALNOŚĆ 8
VIDEO 6
AUDIO 9

www.vietcong-game.com

Search and Rescue: Vietnam MedEvac
gatunek: symulator\helikopter
producent: InterActive Vision
wydawca: Play
premiera: 2003
www.play.com.pl/?go=opis&id=1363
Celem w tej grze są akcje ratownicze z pokładu śmigłowca UH1-HUEY. Twoja misja to pomoc rannym żołnierzom amerykańskim. Po odnalezieniu rannego trzeba go wciągnąć do helikoptera i przetransportować do szpitala polowego. Około 100 misji (!) rozgrywa się na 10 dużych lokacjach. Ciekawe, że można również wydawać polecenia załodze śmigłowca i wcielać się w każdego z członków załogi. Hueya odwzorowano z fotorealistyczną dokładnością; do wyboru tryb symulatora i "prostej" gry.

Men of Valor: Vietnam
gatunek: gra akcji/FPS
producent: 2015, Inc.
wydawca: Vivendi Universal Publishing/Sierra
premiera: 2004
www.sierra.com/sierra/product.do?gamePlatformId=318
Tytuł, w który zagramy dopiero w przyszłym roku, ale ma on być najbliższy charakterem i klimatem Vietcongowi z Pterodonu. Gierkę tworzy studio, które na koncie ma Medal of Honor: Allied Assault. Men of Valor wspiera się na silniku Unreala. Gracz wciela się w żołnierza piechoty, a zadania będą się koncentrowały na misjach w rodzaju search & destroy. Scenerie to malownicze rejony bazy lotniczej w Danang. Doświadczenie bohatera ma rosnąć (i przekładać się będzie na nowe umiejętności); kilka trybów gry w multi. Może być ciekawe.



GATUNEK: cRPG

Morrowind: Tribunal

Trzecia część cyklu Elder Scrolls to wprawdzie jeden z najobszerniejszych RPG-ów, ale nawet w przypadku tej gry nadchodzi kiedyś moment, gdy gracz zaczyna się nudzić. Co ważniejsze questy dawno wykonane, pielgrzymki do świętych miejsc zaliczone, niebo nad wyspą bezchmurne... Słowem, chciałoby się czegoś nowego – tylko czy Tribunal to właśnie to?

Allor

Zanim zabierzemy się za instalację, jest parę rzeczy, o których potencjalni chętni na spotkanie z Trybunałem powinni wiedzieć. Przede wszystkim jest to dodatek, a co za tym idzie - do gry wymagany jest oryginalny kompakt z Morrowindem. Poza tym lepiej go nie instalować, jeśli nie mamy całkiem mocno podpakowanej postaci. Z informacji na pudełku można bowiem wyciągnąć (jak się okazuje - błędny) wniosek, że rozszerzenie to można doinstalować w dowolnym momencie, jednak w praktyce lepiej się z tym wstrzymać minimum do dziesiątego poziomu. Inaczej już na samym wstępie czekają nas bardzo poważne kłopoty z zabójcami atakującymi nas, gdy śpimy. Dla kogoś, kto pokonał już Dagoth Ura, nie będą oni wprawdzie niczym więcej, jak tylko kolejnymi jednostrzałowcami, ale żywot pierwszopoziomowej postaci zakończy się niestety bardzo gwałtownie i szybko.

Wycieczka do stolicy

Ataki we śnie mają zresztą i tę cechę, że na pierwszym z nich - o ile czegoś w tej sprawie nie zrobimy - wcale się nie skończy. Cóż jednak Nerevarine może zabójcom znikąd zrobić - poza przerzedzeniem ich szeregów? Wystarczy podejść do pierwszego lepszego gwardzisty, by ten skierował nas do Ebonheart, skąd możemy się magicznie przenieść do Mournhold, czyli stolicy całej prowincji Morrowind i miejsca, w którym nie tylko będziemy mogli powstrzymać ataki, ale i zaplątać się w sieć wielkiej intrygi. A ta zaprowadzi nas przed oblicze nie tylko nowego władcy prowincji, bo i dwóch pozostałych - po Vivecu, a jego spotykamy w... Vivec - członków Trybunału: Almalexią oraz Sotha Silem.

Że będą to spotkania, które odbiją się na przyszłości całej prowincji - dodawać raczej nie trzeba - w końcu epickość jest jednym ze znaków rozpoznawczych cyklu. Podobnie jak i potężne artefakty, z którymi się zetkniemy, czy broń, jaką będziemy musieli odzyskać. Ale by nikomu nie psuć zabawy, rozważania o fabule w tym miejscu zakończę.

Mournhold, miasto magii...

Pierwsze, co rzuca się w oczy po przybyciu w to miejsce - to kłopoty z magią. Mimo iż strażnicy co i rusz powtarzają, że znaleźliśmy się w „mieście światła, mieście magii" - nasze w tym względzie zdolności zostają poważnie ograniczone. Żegnaj, niezastąpiona lewitacjo... Cóż, stolica rządzi się własnymi prawami, poza tym na lewitacji moglibyśmy jeszcze przelecieć ponad jej murami (brama wejściowa do miasta jest bowiem zamknięta), a wtedy okazałoby się, że... w zasadzie nic by się nie okazało, bo poza mury wyjść nie sposób. Sprawia to niestety nieco klaustrofobiczne wrażenie: po bezmiarze okolic Czerwonej Góry zamknięte wysokimi murami dzielnice Mournhold to niemalże klatki. Poza tym samo miasto także jakoś specjalnie wielkie nie jest - Vivec jest w każdym razie o wiele większe, nie mówiąc już o tym, że sprawia o wiele lepsze wrażenie. Niby mamy tutaj zieleń zamiast popiołów - a graficznie prezentuje się to na takim samym, czyli wysokim - poziomie, a niedosyt i tak pozostaje. Na szczęście fakt, że nie można wyjść poza mury nie oznacza, iż przez cały dodatek będziemy się wałęsali po ulicach.

...wielkich podziemi

Właśnie, podziemia - o ile z lotu ptaka teren dodatku wygląda mało interesująco, o tyle już nawet szczury mogłyby rozprawiać o nim godzinami: już same kanały ściekowe tworzą bardzo pokaźnych rozmiarów labirynt, a na nich wcale się nie kończy. Ruiny budowli krasnoludów, ruiny przedkrasnoludzkie - jest co zwiedzać, o ile tylko będziemy się czuli na siłach. Bo o ile pierwsi zabójcy dla mocniejszych postaci pozostają jednostrzałowcami, o tyle niektórzy mieszkańcy podziemnego świata zrobią „kuku" nawet takim, co na widok przywołanego Golden Sainta nie popuszczają w spodnie i rozwalają go nie dostając przy tym zadyszki.

Uwaga, tylko dla twardzieli!

Nie da się ukryć, że poziom trudności walk jest tutaj dużo większy - tyle tylko, że jest to, moim zdaniem, zaleta, a nie wada. W końcu niemal od połowy Morrowinda najbardziej skuteczną taktyką był po prostu frontalny atak, bo i tak było się na tyle potężnym, że ewentualne kontrataki można było zupełnie zignorować - a co to za przyjemność? W Tribunale zaś nie tylko walki trwają dłużej niż parę machnięć mieczem, ale jeszcze wymagają wymyślniejszej taktyki niż jak najszybsze klepanie myszy.

...i szczurów

Dziwny podtytuł, nieprawdaż? Ale jak najbardziej na miejscu: jednym z ciekawszych dodatków są bowiem odpłatni towarzysze, wspomagający nas w wyprawie. I choć możliwości takie dawały już wcześniej mody przygotowane przez fanów, jednak „oficjalnie" woja na służbę można przyjąć dopiero teraz. Na samy przyjęciu zresztą się nie kończy: mamy także możliwość wydawania prostych rozkazów czy przekazywania ekwipunku, dzięki czemu i na naszego „ochroniarza" skapną bonusy oferowane przez co lepsze zbroje - o ile tylko zechcemy się nimi podzielić, miast je sprzedawać.

Gdzie tu jednak szczury (poza ściekami)? Ano, na rynku można spotkać bardzo interesującego tresera, który za drobną opłatą odsprzeda nam jednego z podopiecznych - jucznego szczura-olbrzyma. A jakże, kolejny bajer (w modach było to już dawno...), ale za to jak fajnie się z takim towarzyszem gada! Wprawdzie dość to jednostronne, bo my mówimy, szczur zaś jedynie po swojemu odpowiada, robi to jednak tak uroczo, że... szczura mieć po prostu trzeba! Bo i plecom lżej, i pogadać sobie można.

A propos znoszenia przedmiotów: handlarze w stolicy mają więcej kasy niż na wyspie, spieniężanie łupów jest tu zatem dużo prostsze. I to oficjalnie, bez potrzeby instalowania modów (którymi, jak niemal wszystko, można to było zmienić już dawno).

Drogi pamiętniku

Właśnie, dziennik - jakby nie było, jest to również jedna z ważniejszych poprawek wnoszonych przez zainstalowanie Tribunala (który potajemnie patchuje grę do najnowszej wersji). W końcu dostajemy porządną listę questów! Nie trzeba już samodzielnie robić notatek na kartkach, by połapać się w tym - co, komu, za co i dlaczego. Poza tym udogodnienie to dotyczy nie tylko zadań, jakie otrzymamy w Mournhold - po zainstalowaniu dodatku wystarczy wczytać dowolny save, odczekać, aż gra się w naszych dotychczasowych poczynaniach połapie - i gotowe. Trochę to wprawdzie trwa, ale na szczęście jest to czynność jednorazowa - wystarczy zrobić save po jej zakończeniu, by czas każdego kolejnego loadu mieścił się w granicach normy.

Dla (napakowanych) fanów Morrowinda pozycja obowiązkowa.

Owszem, chciałoby się mieć ponadto choćby możliwość tworzenia własnych wpisów, ale za to da się to już robić na mapie (przy okazji mała ciekawostka: w stolicy mapa świata nie działa, ale że nie wyjdziemy poza jej mury, nawet się tego nie zauważa). Gdyby nie ci zabójcy na początku Tribunala - ten byłby wręcz obowiązkowym dodatkiem dla początkujących. A tak trzeba się z tym trochę wstrzymać. Tylko trochę, bo gdy już powstrzymamy amatorów naszego życia, resztę questów w Mournhold można odłożyć na później - nie ma problemów, by wielokrotnie się przenosić tam i z powrotem. No, może poza koniecznością udania się do Ebonheart - co sprawia, iż dodatek jest nieco „obok" głównej gry, ale to już mniej istotny szczegół, gdyż questy, jakie tam otrzymamy, nie wymagają powrotu na wyspę.

Ciut goryczy

Niestety jest też w Tribunalu parę rzeczy „fajnych inaczej". I to niekiedy całkiem nieznośnych, jak na przykład problemy towarzyszy (czy to ludzkich, czy zwierzęcych) z chodzeniem. Niby za nami podążają, ale ile to razy szczur utknął w jakimś kamolu, to moje. Bo jedynym wyjściem w takim przypadku jest wczytanie save albo wyczekanie, aż uda mu się wydostać na wolność! I to długie, długie - na tyle długie, że zwyczajnie się nie chce. A że i ciągłe zapisywanie stanu gry trudno uznać za coś sensownego, więc mimo potencjału towarzyszy zwyczajnie się ich nie bierze, bo niestety więcej z nimi problemu niż pożytku.

Poza tym dochodzi jeszcze sprawa długości dodatku. Owszem, jeśli mamy słabą postać - to zanim zdołamy go ukończyć, minie sporo czasu, ale jeśli pojedynek z Dagoth Urem mamy już za sobą, a w dodatku na nogach nosimy buty szybkości, można go skończyć w... dwa dni. I to niecałe. Pozostaje także kwestia terenu gry: jeśli ktoś nie lubi podziemi, może się mocno zawieść, bo cały teren akcji dodatku to właśnie podziemia i miasto.

Czyli jak?

Krótko: dla fanów Morrowinda pozycja obowiązkowa.

7

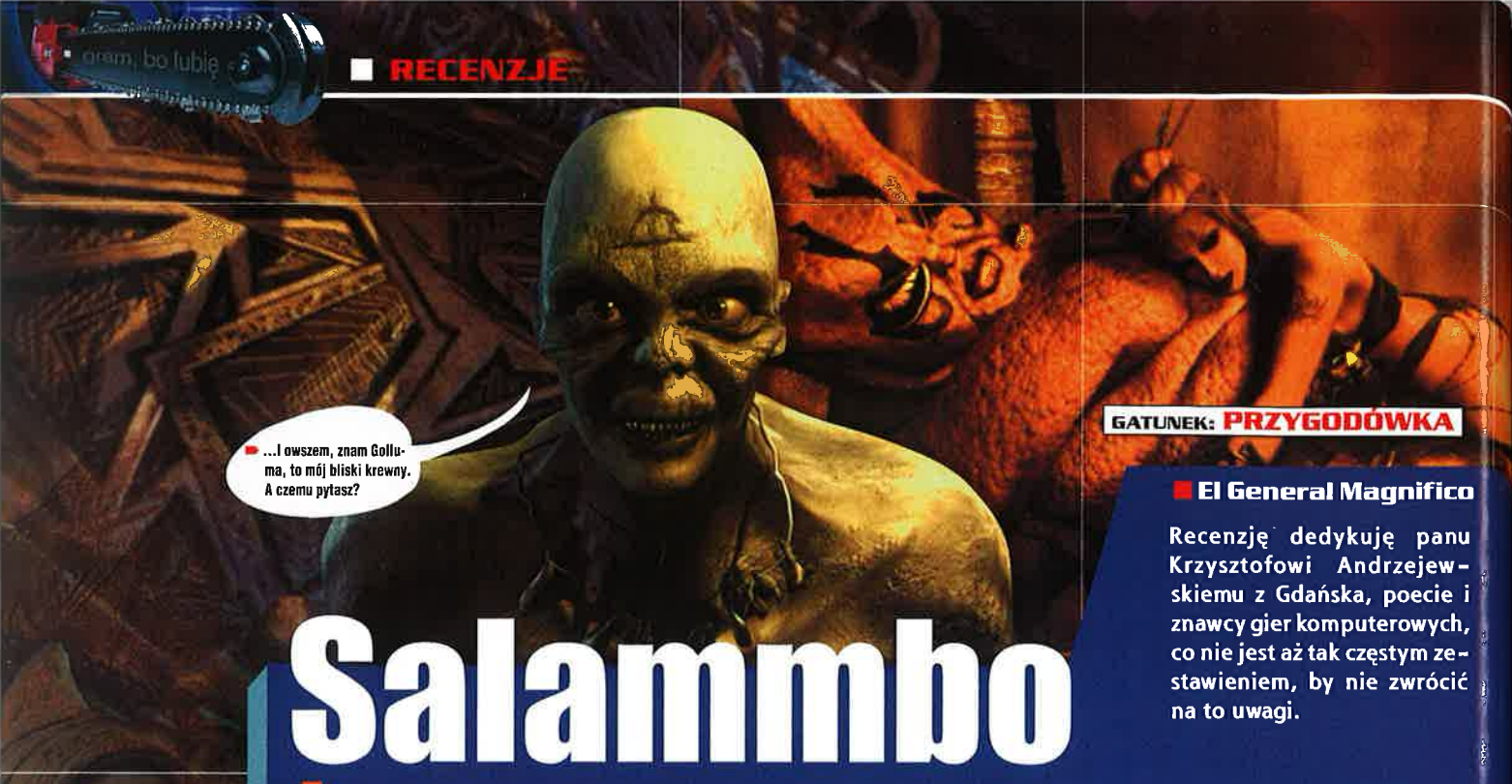
WYMAGANIA
Win: 98/ME/2000/XP
Procesor: PIII 500 MHz
RAM: 128 MB
Akcelerator: 32 MB

Producent: Bethesda Softworks
Dystrybutor: CD-Projekt

- ⊕ nowe miasto i wielkie podziemia
- ⊕ sensowne questy
- ⊕ mocni przeciwnicy
- ⊕ poprawiony dziennik
- ⊖ tylko miasto i podziemia
- ⊖ jedynie około 20 godzin gry
- ⊖ problematyczni towarzysze

GRYWALNOŚĆ 7
VIDEO 9
AUDIO 8

www.morrowind.com



GATUNEK: PRZYGODÓWKA

Salammbo

El General Magnifico

Recenzję dedykuję panu Krzysztofowi Andrzejewskiemu z Gdańska, poecie i znawcy gier komputerowych, co nie jest aż tak częstym zestawieniem, by nie zwrócić na to uwagi.

06/2003

7

WYMAGANIA
Win: 98/ME/NT/XP
Procesor: PII 350 MHz
RAM: 128 MB
Akcelerator: 16 MB
Producent: Adventure Company
Dystrybutor: UbiSoft

- ciekawa intryga
- efektowna grafika
- interesujące zagadki
- bez dobrej znajomości angielskiego lepiej się do tej gry nie zabierajcie
- liniowa akcja

GRYWALNOŚĆ 8
VIDEO 7
AUDIO 7

www.ubisoft.com

Istnieje spora i nieźle się mająca gałąź literatury (że o przemyśle filmowym nie wspomnę), która się żywi pomysłami zrodzonymi w głowach innych. Gdy Robert Louis Stevenson napisał „Wyspę Skarbów", dwu jeszcze pisarzy podjęło wątek - w wyniku czego czytelnicy mogli poznać „Złoto z Porto Bello" i „Przygody Ben Gunna". Współczesne cykle fantasy „Dragonlance" i „Forgotten Realms" są dziełami wielu autorów. O Sherlocku Holmesie (raz jeszcze dziękuję panu Krzysztofowi Andrzejewskiemu za szybką i przychylną reakcję) napisano kilka książek i filmów opisujących przygody detektywa, o jakich się nie śniło jego literackiemu ojcu.

Teraz przyszedł czas, kiedy po znane już skądinąd tematy zaczynają się brać twórcy gier komputerowych. Przykładem może być gra przygodowa „Salammbo", dzieło francuskiej grupy Adventure Company.

Nieco historii

W 1962 roku pan Gustaw Flaubert (znany skądinąd jako autor „Pani Bovary") napisał lekko skandalizującą powieść „Salammbo", której bohaterką była córka kartagińskiego wodza, Hamilkara Barcasa - Samammbo, kapłanka (dziewicza bogini Tanith; o dziewictwie bogini niczego nam nie wiadomo). Akcję powieści Flaubert umieścił w latach 241-233 p.n.e., po stoczonej wcześniej przez potomków Fenicjan zaciekłej wojnie z Rzymem. Kartagińczycy byli handlarzami (najlepszymi wówczas w rejonie Morza Śródziemnego) i rywalami zarówno Rzymian, jak i Żydów. Ponieważ sami nie lubili się bić (dopiero w trzeciej wojnie punickiej pokazali Iwi pazur, ale też wtedy mieli już rzymski gladius Scypiona na krtani) toczyli wojny rękoma najemników. Niestety, niechętnie im za to płacili (a kto płaci chętnie?).

Flaubert zaczyna własną opowieść, kiedy nieregularnie otrzymujący żołd najemnicy zaczynają się buntować. Przywódca najemników, Matho, przynajmniej według Flauberta, zakochał się w Salammbo, ale dla upokorzenia chciwych Kartagińczyków i wymuszenia na nich zapłaty zakrada się nocą do świątyni Tanith i zabiera święty woal Zaimph – ten, spadłszy z nieba, stał się szatą bogini. Dla odzyskania tegoż woalu Salammbo udaje się nocą do obozu najemników i ofiarowuje ol-

W sumie gra bardzo ciekawa i godna polecenia, choć oczywiście nie dla miłośników Tomb Raidera.

brzymowi... hm... siebie w zamian za relikwię. Pozbawieni relikwii najemnicy zostają pobici, a Mathon doświadcza zemsty Kartagińczyków, którzy – gdy przychodziło co do czego, potrafili się wykazać sporą pomysłowością. Salammbo na widok tortur, jakie zadano jej kochankowi, popełnia samobójstwo. Ugh! Swego czasu powieść wywołała spory huczek, ponieważ zawierała pierwszy chyba w historii opis miłości kobiety z wężem (literacki opis, a więc pełen fantazji, za to ubogi w szczegóły, jednak niezmiernie ciekawy) – co prawda, świętym, ale co zoofilia - to zoofilia. Wąż zresztą z wiadomych względów świetnie się do tego nadaje.

Na historycznej kanwie każdy może utkać coś własnego

Panowie z Adventure Company posłąpili dość oryginalnie i napisali tę przygodę po swojemu. Bohaterem gry i jej „spirytusem mowensem" uczynili niejakiego Spendiusa - kartagińskiego niewolnika, któremu dzięki niezwykłej pomysłowości i determinacji udało się uciec z lochów i wydostać poza mury (Spendius wygląda tak, że gdyby ktoś z was spotkał go po nocy w mrocznej uliczce, od razu oddałby portfel i zmówił paciorek). Podczas ucieczki spotyka kapłankę Salambo, która zauroczona męską urodą przywódcy najemników, Matho, posyła doń Spendiusa z wiadomością. Niestety przygody zbiegłego niewolnika dopiero się zaczynają.

Najemnicy nie mają żadnego interesu w ukrywaniu zbiega. Nie zależy im też na tym, by go wydać. Spendius musi jakoś udowod-

nić im własną przydatność. Najlepiej byłoby mu skłócić najemników z Kartagińczykami, wtedy bowiem - przy ogniu swarów, mógłby upiec własną pieczeń. Z twoją pomocą dopnie swego, choć sprawa będzie nielatwa. Aby ostatecznie pognębić przebiegłych kupczyków, Spendius postanawia wykraść święty szal Tanith, bez którego Kartagina jest jak żółw bez skorupy (no, tak przynajmniej wierzą Fenicjanie). W tym celu Spendius musi się zakraść do miasta.

Nie będę psuł zabawy tym, co zechcą zagrać w Salammbo grę. Od razu jednak powiem, że dawno nie spotkałem gry, w której tak dobrze by wyważono stopień trudności zagadek. Są na tyle trudne, że każde popchnięcie gry do przodu powoduje ciche westchnienie dumy typu „cwana ze mnie bestia", z drugiej zaś strony - nie aż tak trudne, by utknąć w miejscu jak kufno w przerębli. W sumie sama w sobie fabuła jest bardzo zajmująca, a że rozwijasz ją samodzielnie, tym większa przyjemność.

Robinie, do dzieła!

Grę oceniam jako taką zrobioną inteligentnie również z tego powodu, że wprawdzie zdarzają się w niej nieprzyjemne momenty - jak na przykład śmierć (zdemaskowanego na skutek twej nieudolności) Spendiusa na krzyżu – ale po każdym takim kuble zimnej wody gra sama cię cofa do momentu krytycznego, wskazując na konieczność podjęcia innej decyzji. Dodatkową atrakcją (choć inni mogą to uznać za wadę) są elementy zręcznościowe (na przykład możesz sobie postrzelać z łuku do biegnącego prosiaka albo porzucać hełmami do bujającej się tarczy. Na szczęście zbyt często tu nie występują...).

Grafika gry to osobny rozdział - zrobili ją nie lada mistrzowie. Animacje są żywe, efektowne i zrobione z nerwem (cokolwiek by to znaczyło). Z przyjemnością się je ogląda i dostarczają sporej satysfakcji. Widać, że twórcy gry pozwolili grafikom na puszczenie wodzy fantazji, postacie bohaterów są bowiem niebanalne, a architektura Kartaginy tak oryginalna, że od razu spostrzec można, iż rysownicy wyszli ze znakomitej szkoły najlepszych francuskich oraz belgijskich komiksów. Oceńcie zresztą sami.

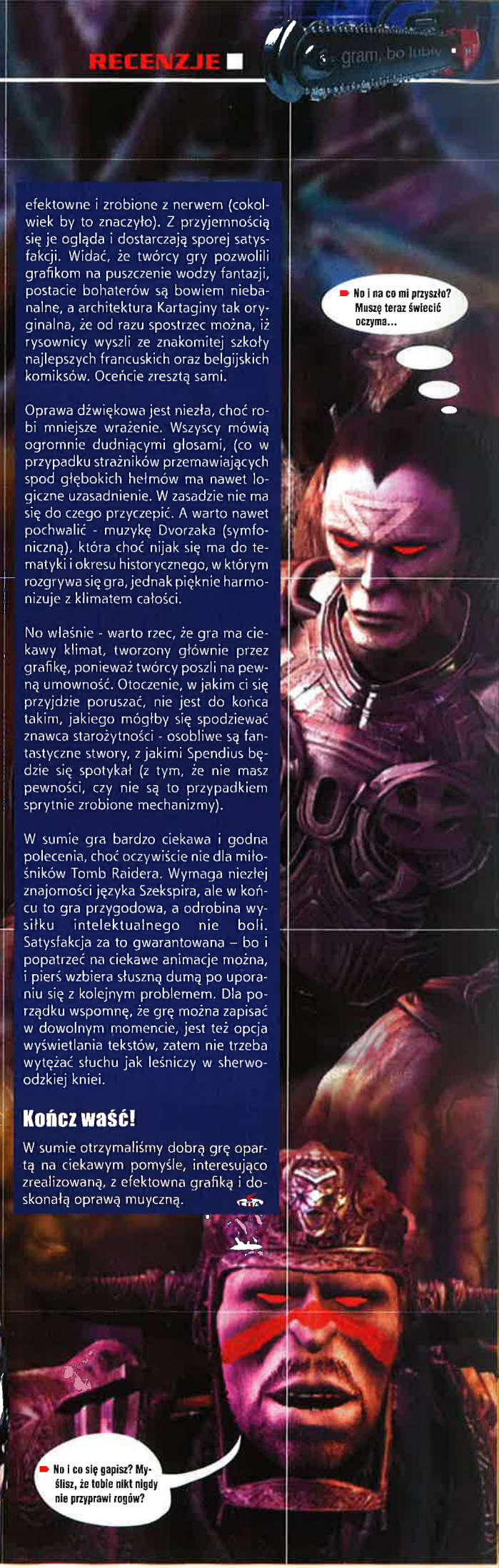
Oprawa dźwiękowa jest niezła, choć robi mniejsze wrażenie. Wszyscy mówią ogromnie dudniącymi głosami, (co w przypadku strażników przemawiających spod głębokich hełmów ma nawet logiczne uzasadnienie. W zasadzie nie ma się do czego przyczepić. A warto nawet pochwalić - muzykę Dvorzaka (symfoniczną), która choć nijak się ma do tematyki i okresu historycznego, w którym rozgrywa się gra, jednak pięknie harmonizuje z klimatem całości.

No właśnie - warto rzec, że gra ma ciekawy klimat, tworzony głównie przez grafikę, ponieważ twórcy poszli na pewną umowność. Otoczenie, w jakim ci się przyjdzie poruszać, nie jest do końca takim, jakiego mógłby się spodziewać znawca starożytności - osobliwe są fantastyczne stwory, z jakimi Spendius będzie się spotykał (z tym, że nie masz pewności, czy nie są to przypadkiem sprytnie zrobione mechanizmy).

W sumie gra bardzo ciekawa i godna polecenia, choć oczywiście nie dla miłośników Tomb Raidera. Wymaga niezłej znajomości języka Szekspira, ale w końcu to gra przygodowa, a odrobina wysiłku intelektualnego nie boli. Satysfakcja za to gwarantowana – bo i popatrzeć na ciekawe animacje można, i pierś wzbiera słuszną dumą po uporaniu się z kolejnym problemem. Dla porządku wspomnę, że grę można zapisać w dowolnym momencie, jest też opcja wyświetlania tekstów, zatem nie trzeba wytężać słuchu jak leśniczy w sherwoodzkiej kniei.

Kończ waść!

W sumie otrzymaliśmy dobrą grę opartą na ciekawym pomyśle, interesująco zrealizowaną, z efektowna grafiką i doskonałą oprawą muyczną.



Hut Sędzimir

Ludzkie pasje to najbardziej fascynująca rzecz na świecie. Jeden z moich znajomych uwielbiał spędzać dnie, jeżdżąc dżipem po największych wertepach, byle jak najdalej od zgiełku i równych asfaltowych ulic miasta. To od niego dowiedziałem się, na czym polega urok terenówek. I gdyby ów znajomy trafił na grę Cabela's Off-Road Adventure 3, na pewno byłby zadowolony.

GATUNEK: SAMOCHODOWA

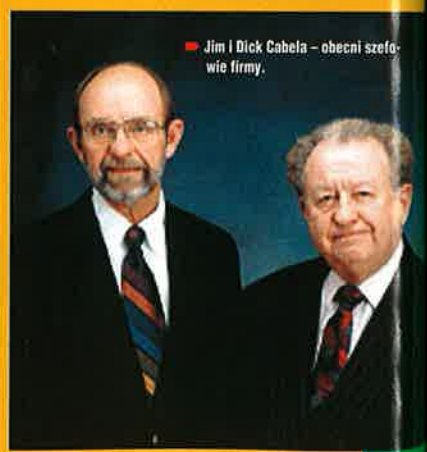
Cabela's® 4x4 Off Road Adventure III

Cabela's Off-Road Adventure 3, podobnie jak i dwie poprzednie części serii, to gry samochodowe z terenówkami w roli głównej - inne jednak zupełnie niż tytuły, takie jak np. 4x4 Evo. Tutaj nie ścigasz się, nie pędzisz na złamanie karku wąskimi, i wytyczonymi wcześniej, górskimi ścieżkami, by dotrzeć jak najszybciej do linii mety – w CORA3 nikt nie mierzy czasu, co więcej nie spotykasz nawet żadnych konkurentów. W tej grze jesteś ty, twoje auto, obszar kilkudziesięciu kilometrów kwadratowych najpaskudniejszego terenu, po jakim przyszło się toczyć oponom samochodu. I ani jednej drogi. To, dokąd pojedziesz, jak i kiedy tam dotrzesz zależy tylko i wyłącznie od ciebie. Ta wolność jest jednak okupiona tym, że przejechanie nawet kilometra trasy wymaga ogromnego wysiłku, koncentracji, doskonałego opanowania kierownicy... za ...Zainteresowany?

Let's go!

Nowa rozgrywka w Cabela's Off-Road Adventure 3 zaczyna się od wybrania jednego z czterech kierowców, z których każdy opisany jest za pomocą siedmiu parametrów. Te parametry to – kolejno: Driving (umiejętność prowadzenia fury), Endurance (wytrzymałość; decyduje m.in. o tym, jak daleko możesz odejść od samochodu), Explore (odkrywczość, m.in. określa odległość, z jakiej zauważasz interesujące obiekty otoczenia), Hunting (przydatny przy polowaniach na zwierzynę), Navigation (ułatwia odnajdywanie kierunku i umiejscowienie samochodu na mapie GPS), Discovery (rośnie wraz z wykonywaniem ważnych questów) oraz Mechanical (umiejętność naprawiania uszkodzonych elementów samochodu, także w sytuacjach awaryjnych, w szczerym polu). Podczas wykonywania zadań, pokonując trudne przeszkody terenowe, zyskujesz dodatkowe punkty doświadczenia, przyznawane automatycznie do odpowiedniego parametru lub parametrów i w zależności od tego, co dokładnie osiągnąłeś.

Mechanika działania tych parametrów nie jest pokazana wprost, ale czujesz (albo przynajmniej tak ci się wydaje), że - wraz ze wzrostem umiejętności - rzeczywiście jeździsz lepiej, łatwiej przychodzi ci wjechanie na strome wzniesienie, z którym wcześniej miałeś dużo problemów, wyciskasz więcej ze swojej starej maszyny. Jest to na tyle subtelne, że nie zawsze jesteś w stanie określić to, co dokładnie dają ci zdobyte punkty doświadczenia – system ten jednak działa na tyle sprawnie, że nie przeszkadza w zabawie, a z każdych dodatkowych punktów cieszysz się jak dziecko.



Jim i Dick Cabela – obecni szefowie firmy.

Cabela co niedziela!

Nazwa Cabela, jaka pojawia się w nazwie wszystkich gier z cyklu Off-Road Adventure oraz w kilkunastu innych tytułach (patrz ramka – „Gry z Cabela") dotyczących polowań i jazdy samochodami terenowymi, pochodzi od firmy Cabela. Zajmuje się ona produkcją i sprzedażą sprzętu i ubrań dla maniaków spędzania czasu na wolnym powietrzu – w domyśle w górach i lasach. Większość amerykańskich górskich łazików chodzi w butach i spodniach od Cabeli, amerykańscy wędkarze korzystają ze spinningów tej firmy, a tamtejsi myśliwi używają strzelb z nazwą Cabela, wygrawerowaną na kolbie.

Cabela's 4x4 Offroad Adventure 3

Fura - nie trepy i bujaj na wertepy!

Co to? Czas na leżakowanie?

Nawet nie wiecie, ile uwagi (albo przeklęstw) wymaga podjazd na taką krzywą rampę.

Dał się zagonić w pułapkę – ale łoś!!!

CORA 3 szybko cię nauczy, że nie jest kolejną produkcją, w którą gra się jak w typową ścigałkę.

Klub dla kierowców

Po wyborze kierowcy trafiasz do klubu dla maniaków czterech kółek, w pierwszym wycinku mapy całego dostępnego w grze obszaru (jest ich łącznie 16). W klubie takim możesz przede wszystkim naprawić samochód, zamontować dodatkowe części, wymienić te elementy, które już nigdy nikomu do niczego nie posłużą, oraz zebrać zadania, jakie czekają na każdej mapie.

Te zadania/questy to największa atrakcja gry - są bowiem realistyczne, ciekawe i oryginalne. Już na samym początku możesz - na przykład - pomóc organizatorom wyścigów samochodów terenowych ustawić odpowiednio bramki-punkty kontrolne lub też odnaleźć obozującą w okolicy turystkę, która skarżyła się przez radio na niezidentyfikowanego napastnika - i dowiedzieć się, co dokładnie się wydarzyło. Zresztą większość zadań ma podtekst przygodowy (np. odnajdywanie koni, które uciekły z rancho) lub kryminalny (np. poszukiwania w górach kryjówki bandy rzezimieszków), co zwiększa ich atrakcyjność. Zadania te zdecydowanie odróżniają Cabela's Off-Road Adventure 3 od innych gier samochodowych i uzasadniają wprowadzenie do gatunku czegoś jeszcze, czego wcześniej w nim nie było. Wystarczy wcisnąć Enter, by wyjść z samochodu i przejść się po okolicy po to, by dotrzeć do niedostępnego dla auta miejsca, lub po to, aby porozmawiać z innymi postaciami zaludniającymi mapę! (I np. otrzymać od nich nowe zadanie.) Z samochodu warto też wychodzić po to, by zapolować na zwierzynę. Ta możliwość jest na razie w pewnym sensie przyczajona, ukryta – czeka pewnie na rozwinięcie w kolejnej, czwartej części cyklu.

Ziemia niczyja

W żadnej jeszcze grze przejechanie kilometra trasy nie wiązało się z takimi kłopotami i trudnościami – w połączeniu z całą konstrukcją gry (brakiem limitów czasowych) wymusza to zupełnie inny sposób jazdy niż w innych grach gatunku. To, co w Cabela's Off-Road Adventure 3, najważniejsze - to szacunek dla samochodu, ostrożność, by go czasem nie zdewastować i nie unieruchomić. Warto jechać powoli, oszczędzać pedał gazu, byle tylko nie wylądować w jakimś rowie bez koła (i przednich świateł przy okazji).

Gra nie ma litości, bardzo realistycznie symuluje uszkodzenia, jakie odnosi samochód, obijając się o kamienie, drzewa i nierówności terenu, a o uszkodzenia tu nietrudno. Zaś dopóki nie wymienisz (w sklepach porozrzucanych w różnych miejscach mapy) poszczególnych podzespołów na bardziej trwałe od standardowych, nieuważna jazda zawsze kończyć się będzie kosztownymi naprawami i koniecznością płacenia za odholowywanie samochodu do bazy-klubu kierowców. To, co mógłbym zarzucić twórcom gry, to pewna niekonsekwencja - pod niektórymi względami to symulacja wręcz ultrarealistyczna (model uszkodzeń, konieczność tankowania paliwa), pod innymi zaś - zbyt uproszczona. Chodzi tu między innymi o to, że z każdych tarapatów możesz się wykaraskać, wybierając z menu opcję przetransportowania samochodu i kierowcy do bazy... Zawsze możesz też postawić samochód na cztery koła - nawet wtedy, kiedy leży na dachu w takiej pozycji, w jakiej jedna osoba nigdy nie dałaby rady go odwrócić.

Cienie w powietrzu

Cabela's Off-Road Adventure 3 to gra wydana przez firmę Activision w serii Activision Value, a więc gier nisko i średnio budżetowych. Jak na taką, CORA3 wygląda bardzo dobrze, momentami wręcz oszałamiająco, nawet mimo że nie wykorzystuje najnowszych technologii graficznych. Modele terenówek są szczegółowe, a pofałdowany teren wygląda przekonywująco. Z drugiej strony, czuć też, że oprawa graficzna jest mimo wszystko lekko „budżetowa" - efektem tego są drobne błędy. (Np. cień pozostawiany przez samochód na niektórych powierzchniach zdaje się „wisieć w powietrzu", czasem zdarza się przenikanie tekstur) oraz prosta grafika 2D na ekranach menu w klubie kierowców, ekranach opcji itd. W całości jednak grafika zasługuje na dość wysoką ocenę i stanowi mocną stronę gry.

Była felga, nie ma felgi – widać byli tu nasi w dresach.

Tych mocnych stron Cabela's Off-Road Adventure 3 ma zdecydowanie więcej niż minusów. To ciekawa i oryginalna gra samochodowa, oferująca przeżycia, jakich nie znajdziecie nigdzie indziej. Na grę na pewno narzekać będą maniacy szybkości, ale jeśli wolisz jazdę techniczną bardziej niż szybką – to pozycja dla ciebie.

7+

WYMAGANIA
Win: 98, 2000, ME, XP
Procesor: PII 500
RAM: 64 MB
Akcelerator: 16 MB

Producent: Fun Labs
Dystrybutor: Activision Value

- ⊕ realizm jazdy
- ⊕ ciekawe zróżnicowane zadania
- ⊕ możliwość wychodzenia z samochodu
- ⊖ drobne bugi w grafice
- ⊖ wysoki poziom trudności
- ⊖ nie dla fanów szybkich ścigałek

GRYWALNOŚĆ 8
VIDEO 7
AUDIO 7

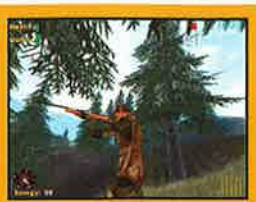
www.funlabs.com/cora3/index.html

Gry z Cabela

Gier z nazwą Cabela w tytule wyszło do tej pory sporo – wszystkie dotyczą sportów „terenowych". Podobno gra się w nie najlepiej właśnie w ubraniu od firmy Cabela. ;-) Pełna lista „cabelowych" tytułów obejmuje 15 pozycji, a najciekawsze z nich i te godne polecenia to:

CABELA'S BIG GAME HUNTER 6
Activision Value, 2002
Najnowsza część najdłuższej serii gier o polowaniach. Doskonała grafika, realistyczna symulacja polowań – jeśli szukasz gry myśliwskiej, ta plasuje się w ścisłej czołówce.

CABELA'S ULTIMATE DEER HUNT 2
Activision Value, 2001
Znowu polowanie, tym razem jednak skupiono się tylko na jeleniach. Kilka odmian tych zwierząt, odwzorowanie ich zachowania i kilka różnych strzelb - dla prawdziwego myśliwego Cabela's Ultimate Deer Hunt 2 to raj na kompie!



CABELA'S BIG GAME HUNTER (PS2)
Activision Value, 2003
Konwersja ostatniej gry z serii Big Game Hunter na PlayStation 2. Konsolowe sterowanie nie zmieniło na szczęście symulacyjnego, realistycznego charakteru gry - a na dużym telewizorze wrażenia z polowania są naprawdę spore!

GATUNEK: TAKTYCZNY FPS

Hut Sędzimir

The year is 2009... Nie, to nie nowa część Rainbow Six, a kolejny dodatek do siostrzanej gry tej serii, czyli Ghost Recon. Dodatek średniej klasy, standardowo wypakowany nowościami, osadzony jednakże w realiach, które każą na niego zwrócić uwagę...

Ghost Recon: Island Thunder

Jest rok 2009, a Castro nie żyje. Wielki przywódca kubańskiej rewolucji, amator luksusowych trunków i cygar rolowanych na opalonych udach młodych Kubanek przeniósł się do własnego komunistycznego nieba, a jego ukochany (czy na pewno?!?) kraj stanął na skraju kolejnej, tym razem dużo bardziej brutalnej i pozbawionej szczytnych idei rewolucji. Nadchodzące, a pierwsze w historii kraju demokratyczne wybory - są zagrożone, bowiem ludność wysepki jest terroryzowana przez zbrojne bojówki lokalnych magnatów, a przede wszystkim przez byłych generałów Castro, którym dawna pozycja daje władzę i dostęp do wiernych żołnierzy, a bliskie kontakty z narkotykowymi kartelami - pieniądze na zakup nowoczesnego sprzętu bojowego. Ale bez obaw. Dzielni amerykańscy chłopcy z tajnej jednostki Ghost Recon przywrócą na Kubie porządek - w imię demokracji, restauracji McDonald's i Coca-Coli!

Mało, ale ciekawie

Island Thunder przynosi dużo mniej nowinek niż poprzedni dodatek do gry zatytułowany Desert Siege. Rozwiązania zawarte w tamtym rozszerzeniu wprowadzały kilka zmian do mechaniki i struktury gry, natomiast Island Thunder to typowy, bardzo ostrożny w rewolucjach (dość paradoksalnie w zestawieniu z tematem) dodatek, którego charakterystykę można by zawrzeć w prostej statystyce: 8 nowych misji, 5 nowych map do gry online, 12 nowych broni, 3 nowe tryby gry dla wielu graczy.

Jak jednak mówi powiedzenie – są kłamstewka, kłamstwa i statystyki. Rzeczywiście w Island Thunder tak jest – 8 nowych misji czy 5 nowych map to w sumie niedużo (o broniach nawet nie piszę, bo zupełnie nic nie wnoszą do gry), ale są one naprawdę bardzo dobrze przemyślane i dużo ciekawsze, niż się początkowo spodziewałem. Ghost Recon zawsze stawiałem na kolejnym miejscu po Rainbow Six i SWAT 3 - głównie z tego powodu, że walka w miastach czy zabudowaniach (a nie na otwartych przestrzeniach jak w GR) jest dla mnie bardziej interesująca. W Island Thunder nadal mało jest struktur i budynków, które nada-

7+

WYMAGANIA
Win: 98/ME/XP
Procesor: PII 450
RAM: 64 MB
Akcelerator: tak, 16 MB

Producent: Red Storm Entertainment
Dystrybutor: Ubi Soft/Play-It

- ⊕ Ghost Recon zawsze było dobrą grą – a teraz dostało nowe misje
- ⊕ zabawne tryby do gry dla wielu graczy
- ⊕ intensywne, świetne misje
- ⊕ dynamicznie aktualizowana mapa
- ⊖ to w sumie tylko 8 nowych misji i 5 map
- ⊖ jak na euforycznie zapowiadaną nowinkę animacje przed misją są zbyt proste

GRYWALNOŚĆ 8
VIDEO 7
AUDIO 7

www.redstorm.com

Ghost Recon: Island Thunder

Island Thunder to typowy dodatek, którego charakterystykę teoretycznie można by zawrzeć w prostej statystyce – 8 nowych misji, 5 nowych map do gry online, 12 nowych broni, 3 nowe tryby multiplayer. Ale...

Miały być gorące Kubanki a są machos-gracias z wąsami. Łeee!

łyby walkom miejski charakter (z wyjątkiem ostatnich misji), ale mapy przygotowane na potrzeby tego dodatku mają coś, co przyciąga do nich i wywołuje emocje.

Inne nowości to filmiki na silniczku odgrywane przed i po misji oraz aktywna mapa, która nie blokuje twoich działań (tzn. możesz się poruszać i jednocześnie patrzyć na mapę).

Potwór czy myszka?

Kapitalnie udały się również autorom dodatku nowe tryby zabawy dla wielu graczy. Nie mają one co prawda zbyt wiele wspólnego z rzeczywistością (z wyjątkiem jednego – trybu Obrony), ale naprawdę świetnie bawią. Ten najbardziej typowy - Obrona (dodana również do Szybkich misji), w którym z towarzyszeniem innych graczy-ludzi bronisz bazy przed falowymi atakami komputerowo sterowanych przeciwników. Gra się miło, ale standardowo. Kolejny tryb, dużo ciekawszy, to... Kotek i Myszka. Jeden z graczy jest myszką, gorzej uzbrojony i zawsze widoczny na mapie – a inni to ścigające go koty. Przeciwieństwem tego trybu jest Potwór, w którym jeden z graczy staje się doskonale wyposażonym potworem, a jego zadaniem jest wymordowanie wszystkich pozostałych zawodników. Kotek i Myszka oraz Potwór bawią doskonale, szczególnie w lokalnej sieci, kiedy słuchasz komentarzy partnerów w rozgrywce.

Jeśli grasz w Ghost Recon po sieci, warto kupić dodatek właśnie ze względu na te tryby. Trzeba tu jednak dodać, że granie przez Internet nadal nie jest zbyt stabilne, a znalezienie serwerów do gry trudniejsze niż w innych tytułach online. To wyraźna słabość gier wydawanych przez Ubi-Soft.

Grunt to opanowanie

Island Thunder już się ukazało w polskiej wersji językowej, godzi się więc napisać kilka słów o lokalizacji. Przeprowadzono ją całkiem zgrabnie, bez większych wpadek, ale i bez dużych rewelacji. Teksty przetłumaczono porządnie, instrukcję złożono równie w porządku, aktorzy czysto i czytelnie odczytali teksty. Drobne uwagi mam tylko względem tego, że opanowane, wypowiedziane kamiennym tonem komunikaty nie do końca pasują do gorącej atmosfery pola walki (na usprawiedliwienie trzeba jednak napisać, że w oryginalnym Ghost Reconie są one podobne), a nazwę pierwszej misji można było jednak przetłumaczyć inaczej niż „Ostrożny rolnik" (sic!).

Ostrożnie chciałbym was zachęcić do tego dodatku – miąższu w nim tyle, ile w typowym i standardowym add-onie, na szczęście jednak jest to miąższ soczysty i smakowity. Tak jak uda młodych Kubanek...

Nie wiedzieliście, że Kuba to zielona wyspa?

KOSTUCHA
[JUST ONE FIX]
...zbliżają się sztandary króla piekieł...
Całkowicie po Polsku. Cena 69⁹⁰ zł. Zamówienia: tel. (17) 856 77 67
email: zakupy@lkavalon.com, www.lkavalon.com

Hm, miałem tu kogoś sprzątnąć - czy może posprzątać?

UWAGA RODZICE: GRA DOZWOLONA OD LAT 18! ZAWIERA SCENY PRZEMOCY I JEST SKRAJNIE BRUTALNA.

GATUNEK: MORDOWANKA

POSTAL 2

Crockett

Wrocław, Kazimierza Wielkiego, 7.15. Na przystanek mozolnie wtacza się tramwaj. Pozornie niemożliwa do zmieszczenia w takim środku transportu liczba pasażerów wylewa się na zewnątrz. Ze współczuciem tudzież złośliwymi uśmieszkami patrzą na nieszczęśników, którzy dopiero rozpoczną podróż tą przesadnie rozdętą konserwą - w warunkach, jakie chyba tylko sardynkom wydałyby się do przyjęcia. Pierwszych kilka prób zamknięcia drzwi kończy się niepowodzeniem. W końcu motorniczy wysiada i zaczyna czynić wyrzuty nowym pasażerom, że nie skompresowali się w sposób wystarczający. A to dopiero ranek, myśli zapewne niejeden fan „Dnia Świra".

Są takie dni, kiedy człowiek jest po prostu „skazany na sukces". Jego własne ciało (a raczej brak koordynacji tegoż) staje się dla niego śmiertelnym zagrożeniem. Jeżeli przyjdzie na przystanek o czasie, autobus spóźni się 10 minut. A jeżeli przyjdzie minutę po czasie odjazdu, znaczy to, że autobus już pojechał. Jeździ samochodem? Nie szkodzi, będzie miał stłuczkę albo utknie w kilometrowym korku. Tego pięknego dnia każda osoba, z którą będzie musiał cokolwiek załatwić, będzie drobiazgowa aż do bólu, do granic możliwości próbując wykorzystać tę mikroskopijną cząstkę władzy, jaka znajduje się w jej rękach (choćby i była, za przeproszeniem, kontrolerem biletów).

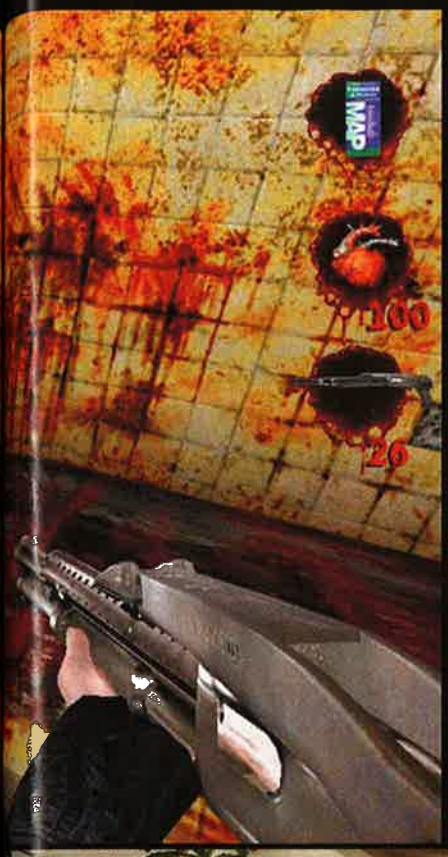
KAŻDY ORZE JAK MOŻE!

Ludzie radzą sobie z tego typu sytuacjami na najróżniejsze sposoby. Ale generalnie rzecz biorąc, można ich podzielić na dwie grupy. Zaliczający się do pierwszej starają się jakoś zneutralizować energię powstałą wskutek negatywnych odczuć. Czytają książki, oddają się modelarstwu, składają origami, pielą ogródki albo wręcz przesiadują w nich i uporczywie wpatrują się w jakąś roślinkę z nadzieją dostrzeżenia postępów rozwoju (Japończycy nazywają to poetycko „obserwowaniem, jak rośnie kamień). Drudzy preferują bardziej aktywną formę spożytkowania energii. Biegają, jeżdżą z prędkościami zbliżonymi do nadświetlnej (niezależnie od środka lokomocji - ludzka fantazja nie zna granic), wytłaczają z siebie siódme poty na siłowni i przerzucają z kąta w kąt tony żelastwa lub zapisują się na rozmaite kursy szybkiego kroju (ludzi). W skrajnych przypadkach wychodzą na podwórko, rzucają do pierwszego lepszego nieznajomego „która godzina?" (sformułowanie to w XXI wieku zastąpiło słynne „En garde!"), po czym nie czekając na odpowiedź, próbują mu bez znieczulenia zrobić operację plastyczną maski. Właśnie z myślą o pewnej konkretniej podgrupie osobników radzących sobie ze stresem na ten ostatni sposób stworzono grę Postal.

PONIEDZIAŁEK

Słońce powoli wstawało nad Paradise w stanie Arizona, jednej z wielu zapyziałych dziur o populacji nieprzekraczającej 5000 osób. Nasz bohater, Postal Dude, obudził się na kacu w własnej przyczepie, którą (niestety) dzielił ze zrzędliwą małżonką. Ranek (jak to w poniedziałek) pełen był radosnych niespodzianek - klimatyzację szlag trafił, pies nasiurał mu na buty, samochód nie chciał zapalić, a małżonka suszyła mu głowę. Chcąc nie chcąc, nasz bohater wziął się do roboty. Plan dnia przedstawiał się nieskomplikowanie - odebrać czek z pracy (firma tworząca gry komputerowe - Running With Scissors :), zrealizować go w banku i kupić mleko w miejscowym sklepie prowadzonym przez imigranta z Bliskiego Wschodu.

Dude ruszył powoli przez budzące się do życia miasteczko. Zaspani mieszkańcy szli do pracy, na zakupy. Co poniektórzy przystawali na chwilkę, aby zamienić z kimś parę słów. Gdzieniegdzie bohaterowie poprzedniego dnia wyrzucali z siebie gwałtownie wybierające wolność resztki zawartości żołądka. Tu i ówdzie co bardziej agresywni wdawali się w dyskusję z przedstawicielem prawa. Dyskusja najczęściej kończyła się pałowaniem. Ot, dzień jak co dzień. Siedzibę firmy pikietowały jakieś oszołomy



protestujące przeciwko przemocy w grach komputerowych. Wyminąwszy ich, Dude skierował się do gabinetu szefa. Ten wspomniał coś o zwolnieniu z pracy, ale Dude nie zdążył się nawet zorientować, o co chodziło, bo w momencie, w którym wziął czek, do budynku wdarli się protestujący. Uzbrojeni w pistolety, strzelby i karabiny maszynowe, najwyraźniej postanowili wziąć sprawy w własne ręce i wystrzelać wszystkich programistów. I tu pojawił się problem...

Twórcy dzieło twierdzą, że ich grę można przejść bez jednego wystrzału tudzież aktu przemocy. Może to i prawda, pod warunkiem że biegałbyś jak Struś Pędziwiatr, a zręcznością w unikaniu kul wpędziłbyś Neo w kompleksy. W przeciwnym razie będziesz musiał się odwołać do bardziej tradycyjnych sposobów przetrwania oraz perswazji.

WTOREK, ŚRODA...

Akcja gry podzielona jest na pięć dni tygodnia. Na początku każdego z nich dowiadujesz się, z jakimi skomplikowanymi zadaniami przyjdzie ci się danego dnia borykać. Zadania te są iście tytaniczne - oddanie książki do biblioteki, kupienie steku, wyspowiadanie się w kościele, kupienie choinki itd. Interesująco robi się po wykonaniu danego z nich. Oddajesz książkę - bibliotekę atakują fanatyczni ekologowie, którzy w imię ratowania drzew chcą spalić wszystkie książki. (Swoją drogą, jeden z nich niesie ciekawy transparent 'Hitler Wrote A Book, – czyli Hitler (też) napisał książkę.) Chcesz kupić choinkę, a tu okazuje się, że drzewko chciał też kupić wieśniak, który ma nielichą liczebnie rodzinkę (a każdy z kmiotków dwururkę). Idziesz się wyspowiadać - kościół atakują islamiści. Wizyta w fabryce po napalm – a ta wylatuje właśnie w powietrze. Z ciekawszych „misji" można wymienić jeszcze odlanie się na grób tatki tudzież wizytę na urodzinach wuja Dave'a – przerwaną brutalnie szturmem ATF.

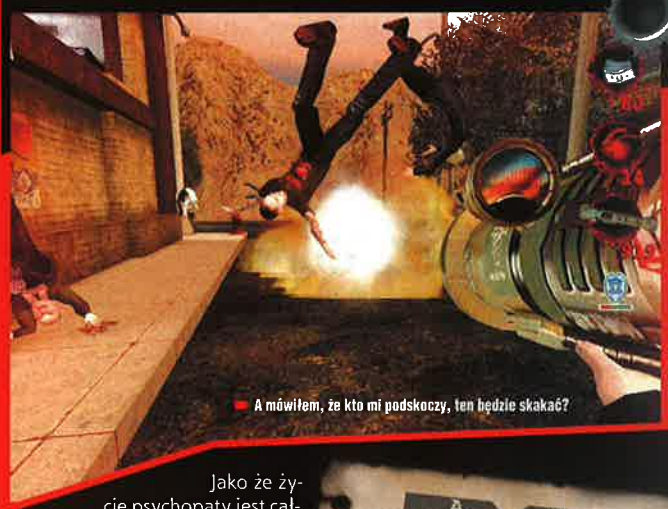
Generalnie rzecz biorąc, schemat jest tu prosty jak konstrukcja cepa - robisz coś, po czym ktoś cię atakuje. Jest on prosty do tego stopnia, że gdzieś tak w okolicach środy zaczyna się robić diablo nudny - poza koszulkami ludzi, którzy cię atakują, wszystko jest do siebie podobne jak jedna blokada dróg do drugiej.

SATANOS PRICHODIT IN ZE NAJT

W związku z powyższym oczywistym się staje, że przechodzenie kolejnych misji nie jest głównym atutem gry. Co nam zatem pozostaje? Ano, miasteczko Paradise. W miarę upływania kolejnych dni do dyspozycji mamy coraz większy obszar. Obszar, na którym - co tu dużo mówić, możemy robić rzeźnię. To, czy tylko wśród stróżów prawa, czy również cywilów - zależy wyłącznie i jedynie od nas. Czym ową rzeźnię robimy? Ano, trochę tego jest. Łopata, tonfa, elektryczny szoker, pistolet, strzelba, karabin, kanister z benzyną + zapałki, granaty, niezapomniane, a skuteczne koktajle Mołotowa, nożyczki, głowa krowy(!), snajperka, miotacz napalmu oraz rakietnica.

Z ciekawszych efektów - szoker sprawia, że ofiary najpierw przekonywująco dygoczą, a następnie zwijają się w pozycję embrionalną i robią pod siebie (w sensie dosłownym). Z kanistra można wylać benzynę w interesującym nas miejscu, utworzyć „lont", a na koniec rzucić nonszalancko zapałkę. Głowa krowy zaczyna po prostu śmierdzieć - i to na tyle intensywnie, że w polu rażenia tego smrodu wszyscy womitują* krwią, a potem... umierają. A, zapomniałbym – rakietnica ma możliwość samonaprowadzania rakiet na cel. I to byłoby właściwie tyle w kwestii „dobrych" wiadomości.

Złą informacją jest ta, że modele postaci w grze są stosunkowo toporne. Można im zrobić tylko jedną rzecz - dekapitować (za pomocą łopaty). Ostatecznie można też dokumentnie usunąć głowę strzałem ze strzelby z bliskiej odległości. I to wszystko. Choćbyście się dwoili i troili, ręce i nogi, o korpusie nie wspominając, zostają na miejscu. Jedyne, co osiągniecie, to obfite plamy krwi (a i to nie na samych modelach). Możecie wprawdzie jeszcze oblać dany model benzyną i podpalić, ale daje to raczej radykalne efekty. Sytuację ratuje nieco fizyka poruszania się ciał - ragdoll physics. Dzięki niej ciała (i myślę tu o ciałach w sensie dosłownym, gdyż żywe modele poruszają się dość sztywno) wyginają się (tudzież ruszają - od czego but i łopata) w sposób niezmiernie realistyczny.


A mówiłem, że kto mi podskoczy, ten będzie skakać?

Otrzymujemy program, który nie oferuje nic poza brutalną sieczką, a ta - z racji braku finezji twórców, robi się nudna po połowie pierwszej godziny grania.

Jako że życie psychopaty jest całkiem trudne i niebezpieczne (nie wiedzieć czemu, wszyscy chcą nas zabić), od czasu do czasu w grze znajdujemy apteczki, które reperują stan naszego zdrowia. To ostatnie można też ratować za pomocą wszelkiego rodzaju jedzenia oraz „fajek zdrowia", które tymczasowo zwiększają wytrzymałość, ale na dłuższą metę są szkodliwe. Czasami warto również założyć kamizelkę kuloodporną. Z ciekawszych rzeczy można jeszcze wspomnieć o ciastkach dla psów, za pomocą których okiełznamy nieprzyjazne czworonogi, jak również żarciu dla kotów, którego spożycie powoduje chwilowo spowolnienie czasu (coś a la bullet time).

PRZEPRASZAM, CZY TU BIJĄ?

Na nasze poczynania mieszkańcy Paradise reagują przeróżnie.

Go postal!

Postal pojawiło się w 1997 roku. Technicznie rzecz biorąc, była to po prostu strzelanka, w której połączono elementy 2D i 3D - tła były rysowane (nawet całkiem ładnie jak na owe czasy), zaś postacie w grze - trójwymiarowe (jak na owe czasy ;). Jednakże na tym kończyły się podobieństwa Postala z ówczesnymi grami tego typu. Strzelanie do Murzynów, kobiet i dzieci, spalanie ich tudzież dobijanie czołgających się rannych było ewenementem do tamtej pory niespotykanym. Co gorsza, ciała nie znikały uprzejmie w ten czy inny sposób, tylko bezczelnie leżały i dawały niemy dowód masakry, jaką poczyniliśmy na ekranie. Pewien recenzent stwierdził, że Postal było tym dla świata gier komputerowych, czym było „Pulp Fiction" dla kina (choć rzekłbym, że dla tego filmu jest to stwierdzenie cokolwiek krzywdzące). Media podniosły larum, jakiś kongresman poruszył sprawę w senacie Stanów Zjednoczonych, zaś szef amerykańskiego Urzędu Pocztowego pozwał twórców gry do sądu za zbieżność nazwy gry z pocztą jako taką (co było absurdem, gdyż 'go postal' jest slangowym określeniem masowego morderstwa bez żadnej konkretnej przyczyny). Rzecz jasna, wszystkie te zabiegi tylko zwiększyły zainteresowanie tą pozycją graczy.

Drażliwość stróżów prawa w kwestii broni ma jeszcze jedną wadę. Mianowicie im dalej brniesz w tydzień, tym zwiększa się grono tych, którzy bardzo cię nie lubią. Mamy rodziców protestujących przeciwko przemocy, ekologów, wieśniaków, rzeźników, pracowników poczty oraz fundamentalistów. Jeżeli podczas przechadzki miastem natkniesz się na przedstawiciela jednej z ww. grup, możesz być pewien, że bez wahania zaczną do ciebie strzelać. W tej sytuacji możesz zrobić dwie rzeczy - odstrzelić natręta tudzież rzucić się do ucieczki, najlepiej w kierunku jakiegoś policjanta, a ten załatwi sprawę za ciebie. A propos, w miarę, jak będziesz czynił postępy w grze, na ulicach będzie też można spotkać członków SWAT oraz wojsko.

Najbardziej prozaiczną reakcją jest wrzeszczenie i rzucenie się do ucieczki. Ciekawe czemu... Czasami zdarza się puszczenie pawia lub (co już naprawdę jest rzadkością), radosne podskakiwanie w miejscu w połączeniu z klaskaniem. Może się również stać tak, że dany osobnik jest gorącym zwolennikiem drugiej poprawki do konstytucji USA (czytaj: wyciągnie broń i zacznie do ciebie strzelać). Zresztą niewykluczone, że podczas spaceru po mieście staniesz się świadkiem spontanicznej wymiany ognia między jego mieszkańcami.

Niezależnie od tego, kto sięga po broń - jest tu grupa osób, której zdecydowanie się to nie podoba. Stróżowie prawa (bo o nich mowa) na widok broni wzywają do natychmiastowego pozbycia się jej, a następnie zakuwają cię w kajdanki i odstawiają do celi na komisariacie. (Zbyt trudno wydostać się z niej nie jest - wystarczy rzucić zapałką w czujnik dymu. Jeżeli nie masz zapałek, pozostaje ci tylko załadować grę - programiści ewidentnie dali tu plamę.) Jeśli zamiast dać się spokojnie aresztować, odstrzelisz głowę funkcjonariuszowi, niebiescy zdecydowanie przestaną cię lubić. Ciekawe czemu... Tak samo jak w GTA, występuje tu pasek symbolizujący intensywność, z jaką szukają cię stróże prawa. Jednakże w przeciwieństwie do wymienionej wyżej gry, tu - wystarczy ukryć się gdzieś i poczekać spokojnie, aż pasek zniknie.

CO POD MASKĄ SIEDZI?

Grafikę Postal 2 zawdzięcza silnikowi Unreal Warfare. Pojawia się tu pewien dysonans - grafika na otwartych przestrzeniach prezentuje się naprawdę ładnie, jednakże w momencie wejścia do jakiegoś pomieszczenia robi się nieciekawie. Przestrzenie zamknięte wyglądają jakby na niedokończone - jest w nich za dużo wolnych placów, właściwie nie ma tu dekoracji i co tu dużo gadać - tekstury w nich po prostu są brzydkie. Jak już wspomnieliśmy wcześniej, pod względem interakcji modele występujące w grze prezentują się dość ubogo, choć trzeba przyznać, że pokrywające je tekstury wyglądają ładnie.

KOŃCZYMY FLASZKĘ, I DO DOMU

Autorzy gry nie ukrywają, że ich głównym celem było stworzenie programu maksymalnie szokującego, a zarazem dającego możliwość „wyżycia się". Współzałożyciel firmy chwali się wręcz, że jego pracownicy „są kreatywni i mają chore poczucie humoru" (co niestety widać gołym okiem), zaś poziom przemocy jest tu „absurdalny". Na czym polega owo chore poczucie humoru? No, można rozpiąć rozporek i kropić osobistą fontanną, kogo nam się żywnie podoba. (Swoją drogą, ta czynność fizjologiczna przydatna jest w jednym konkretnym przypadku - jeżeli przypadkiem się palimy, wystarczy oblać własny kaczan - i po kłopocie; jest to mniej oczywiste niż wbiegnięcie do wody, co - o dziwo, wcale nie gasi płomieni) Można wziąć kota i wsadzić mu w... strzelbę lub karabin, tym samym czyniąc z niego tłumik. (Bez komentarza...)

Można oblać kogoś benzyną i podpalić, jak również pograć czyjąś głową w piłkę nożną (a jeżeli mamy ze sobą wiernego czworonoga, on nam odkopniętą głowę przyniesie w zębach). I... i to w zasadzie wszystko (jeżeli nie liczyć dowcipów werbalnych, jak też reklam i trafiających się od czasu do czasu napisów, w których to na wszelkie możliwe sposoby autorzy drą łacha z poprawności politycznej).

Ha, ha, ha?

I der ist hund begraben. Jeżeli przyjmiemy (a wiadomo to od samego początku), że mamy do czynienia z grą przeznaczoną tylko i wyłącznie dla osób dorosłych, tej „kreatywności" jest jakby trochę za mało. Nie wiem, czy to czyni ze mnie kandydata do obserwacji psychologicznej, ale siedząc w wygódce jedną półkulą mózgową wymyśliłbym kilkanaście bardziej kreatywnych, jak i szokujących elementów do tego typu gry. Przecież już w SoF 2 można było zrobić bliźniemu o wiele większe „kuku", a była to tylko wisienka na szczycie tortu, nie zaś trzon gry. W rezultacie otrzymujemy program, który nie oferuje nic poza brutalną sieczką, a ta - z racji braku finezji u twórców, robi się nudna po połowie pierwszej godziny grania. W dodatku nie ustrzeżono się w niej paru bardzo prozaicznych wpadek - czy ktoś widział gliniarza, który wytrzymałby strzał z rakietnicy? Czas ładowania etapów też pozostawia wiele do życzenia.

W dzisiejszych czasach samo epatowanie przemocą już nie wystarcza. Przydaje się jeszcze grywalność i (choć nie zawsze) dobra fabuła. Twórcy serii GTA już na to wpadli. Pozostaje tylko mieć nadzieję, że twórcy Postala też tę Amerykę odkryją, zanim wezmą się za robienie trzeciej części gry.

* wymiotować (to dla inteligentnych), rzygać (dla tych mniej kumatych)

CD-ACTION 06/2003

5

WYMAGANIA
Win 95/98/ME/2000/XP
Procesor: PIII 800
RAM: 256 MB
Akcelerator: konieczny

Producent: Running with Scissors
Dystrybutor: LEM

⊕ jak w pierwszej części znowu jest orkiestra

⊖ niezbyt wielka rozmaitość sytuacji
⊖ nie za duża grywalność
⊖ nie najwyższych lotów grafika

GRYWALNOŚĆ 5
VIDEO 6
AUDIO 8

www.gopostal.com

VADEMECUM RZEŹNIKA (CZYLI INNE KRWISTE GRY)

Kingpin - wcielasz się w bandziora, który mści się na pobratymcach za łomot, jaki ongiś dostał. Między innymi za pomocą gazrurki. Facet czy kobieta - żadna różnica.

Carmageddon - psychol za kierownicą, piesi na ulicach, kodeks drogowy w odwrocie gaz do dechy, włączyć wycieraczki. Coś więcej trzeba pisać?

Soldier of Fortune (1 i 2) - dzięki engine'owi można było m.in. ćwiartować zwłoki. Co prawda, był to poniekąd efekt uboczny, a nie cel sam w sobie - ale dosłowność niektórych scen mogła u wrażliwszych wywołać mdłości.

Mortal Kombat (seria) - wyrywanie serc, łamanie kręgosłupów, skręcanie karków i tym podobne przyjemności w ilościach masowych. Kiedyś było to naprawdę szokujące...

CO JESZCZE?

...I wiecie co - więcej nie pamiętam! Naturalnie jest MNÓSTWO gier, w których jucha bluzga po ścianach i chlupocze w butach - ale nie odbiegają one stopniem obrzydliwości od typowego filmu akcji, jaki można obejrzeć w TV po godzinie 20.

Zatem - proszę ja panów moralistów - nie jest tak źle z tymi „wypaczającymi psychikę graczy grami", skoro przez te lata uzbierało się zaledwie kilka takowych pozycji...

GATUNEK: RTS

BATTLE REALMS

Winter of the Wolf

Battle Realms to gra niezwykle przyjemna i choć od jej premiery minął już roczek, dzięki nowej kampanii oraz paru jednostkom warto znowu po nią sięgnąć. Zwłaszcza jeśli lubicie szybką akcję, której tutaj nie zabraknie.

Allor

Gra niestety - mimo generalnie bardzo pochlebnych recenzji (i to nie tylko u nas) - świata nie zawojowała. Może za mało ją reklamowano, może ukazała się zbyt blisko daty premiery WIII, które tak bardzo przyciągało uwagę fanów RTS-ów, że na nic innego nie starczało już czasu...? Jeśli jednak ktoś lubi strategie nastawione przede wszystkim na walkę (zarówno surowce, jak i rozwój technologiczny bardzo tutaj uproszczono), również tym razem powinien być z gry zadowolony, nawet bardzo.

Może i jest ona prosta, ale za to dynamiczna i dostarcza mnóstwo emocji. Już samo obserwowanie walk wyglądających tak, jakby je tu żywcem przeniesiono z filmów kung-fu - sprawia wiele radości. Zwłaszcza jeśli ktoś lubi kulturę wschodu, bo dwie ze stron czerpią pełnymi garściami z klimatów japońskich. Ale bez obaw - świat to mimo wszystko wymyślony, w dodatku zaś kierujemy stroną jak najbardziej nie-orientalną, a i elementów mangi nigdzie tu nie uświadczy.

Pech Wilków...

Nie będę tu przytaczał całego tła historycznego gry. Dość powiedzieć, że akcja dodatku rozgrywa się siedem lat przed wydarzeniami przedstawionymi w Battle Realms, a my wcielamy się w rolę przywódcy klanu Wilków, Greybacka. Jego klika, szukając spokoju, wylądowała nagle - po użyciu będącego ich własnością totemu - w samym środku terytoriów klanu Lotosu i została przez niego uwięziona w kopalniach.

Przez parę pierwszych misji naszym celem będzie wyjście właśnie z tych kopalni. Dla graczy, którzy mieli już styczność z tą grą, będą one niestety dość nudne. Masa niewielkich potyczek, poszukiwanie jedynej słusznej drogi, przełączanie przełączników, omijanie magicznych barier... O ile mnie pamięć nie myli, tych dwóch ostatnich rzeczy wprawdzie wcześniej nie było, ale i tak w praktyce służą one jedynie pokazaniu możliwości jednostek. Także tych nowych, bo każdej ze stron dodano tutaj po trzy nowe rodzaje oddziałów (klan Wilka do dyspozycji ma na przykład zagrzebujących się w ziemi „kopaczy" – mogą oni przedostać się przez bariery albo służyć za zwiadowców).

...Lotosa i Węża też

Na szczęście po wyjściu z kopalni mamy do czynienia z „normalnymi" misjami (i to zimowymi, co stanowi miłą odmianę po burych szarościach kopalni), w których można już stawiać budowle i trenować nowe jednostki. Dochodzi także nowy przeciwnik (klan Węża), a wszystko to sprawia, że po niezbyt porywającym początku gra szybko nabiera rumieńców. Kolejne bazy wroga, armie - takie coś to ja rozumiem! W końcu w tej grze najważniejsze było tempo akcji, a to w kopalniach kulało: nie można było wybudować nowych jednostek, a oczekiwanie, aż stare się podleczą - trochę trwa.

Problem tylko w tym, że stanowczo zbyt szybko dochodzi się do ostatniej misji kampanii. Jest ich tylko jedenaście i przy odrobinie wprawy na przejście ich wystarczy w zupełności... jeden dzień. Mało! Owszem, zawsze pozostaje jeszcze gra w sieci, podczas której można w pełni przetestować przydatność nowych jednostek, ale uczucie niedosytu i tak, niestety, pozostaje. Bo co z tego, że gra się nieźle, skoro ledwo się człowiek rozkręci, a tu już koniec?

Ociec, brać?

Nie da się ukryć, że grafika w Winter of the Wolf nie powala, a filmiki odtwarzane przez engine gry... jakby to powiedzieć... są słabe. Poza tym dodatek zbyt wiele nowości do oryginału nie wnosi (na dobrą sprawę tylko jednostki), przez co gra - świeża rok temu - obecnie zaletę tę zatraciła. Najbardziej po premierze WIII, który jest bądź co bądź bardzo podobny – tyle, że ze względu na późniejszą premierę ładniej go podano.

Jeśli jednak nie możecie już na ciemnych elfów patrzeć, warto dać Zimie Wilków szansę. Na kolana nie padniecie, ale godziny (niezbyt liczne) dobrej zabawy macie zagwarantowane.

I jeszcze uwaga na zakończenie: na zachodzie dodatek ten można dostać jedynie z pełną wersją gry, ale na wypadek gdyby u nas było inaczej, warto pamiętać, że wymaga on uprzednio instalacji Battle Realms.

7

WYMAGANIA
Win 98/2000/ME/XP
Procesor: PII 400
RAM: 128 MB
Akcelerator: wymagany

Producent: Liquid Entertainment
Dystrybutor: Crave Entertainment/ Ubi Software

⊕ trzy nowe jednostki
⊕ wciąga równie mocno, co oryginał!

⊖ grafika nieco się już zestarzała
⊖ za krótkie

GRYWALNOŚĆ 7
VIDEO 6
AUDIO 7

www.battlerealms.com

Dodatek fajny, ale za krótki!

GATUNEK: RTS/HANDLOWA

Hut Sędzimir

Port Royale

Gold, Power and Pirates

Nie sztuka zrobić klon wielkiego przeboju. Sztuka zrobić to tak, jak twórcy Port Royale. Czasem umiejętne zastosowanie znanych już rozwiązań, pomysłów podpatrzonych u innych może dać nową jakość. Wystarczy spojrzeć na nie z zupełnie innej perspektywy...

Ahoj, czytelnicy CD-Action! Zapraszam na wielką przygodę na Morzu Karaibskim. Mamy XVII wiek, największą światową potęgą jest Hiszpania, a karaibskie wysepki są punktem wypadowym dla piratów i śmiałków szukających bogactw, sławy i władzy.

Dziadek Meier i piraci

Brzmi znajomo? Na pewno – nawet jeśli jesteście za młodzi, by pamiętać stworzoną przez Sida Meiera grę Pirates!, to na pewno niejednokrotnie słyszeliście o tym, że taka gra istniała. Pirates! przywołuję tu oczywiście nie przez przypadek – nie dość, że to absolutna, obowiązkowa klasyka historii gier komputerowych, to jeszcze gra, której ślady widać w każdej „pirackiej" produkcji wydanej od tamtej pory.

Również w Port Royale. Tyle, że kultowa gra Sida Meiera przedstawiała życie karaibskich awanturników, skupiając się na tym, co brudne i niebezpieczne - tam sam uczestniczyłeś w pojedynkach, samodzielnie sterowałeś okrętem podczas morskich batalii. Port Royale elementów takich, które wymagają zręczności, ma dużo mniej. Ma natomiast bardzo rozbudowaną część ekonomiczną i strategiczną.

Obie gry zaczynają się jednak podobnie, i stawiani jesteśmy przed tym samym problemem - brakiem gotówki i nadmiarem ambicji. PR oferuje jeden główny tryb rozgrywki dla jednego gracza, w którym wybierasz jedną z czterech kampanii, różniących się właściwie tylko rokiem, w którym zaczyna się rozgrywka.

Port Royale

Od razu rzuca się w oczy oprawa graficzna Port Royale. Pierwszy kontakt z grą zachwyca - widzisz niewielkie miasteczko położone tuż przy brzegu błękitnego oceanu. Jego ulicami spacerują żywo animowani mieszkańcy, fale rozbijają się o brzeg, mewy szybują nad portem, a słońce oblewa to wszystko złotą poświatą (chyba że trafisz akurat na deszcz - wtedy wszystko jest szare i nieciekawe). Niestety gra wygląda tak dobrze tylko przy jednym – standardowym, ustawieniu kamery. Wystarczy bowiem, że ją przybliżysz, aby naga prawda wyszła na jaw - mieszkańcy Karaibów składają się z ogromnych pikseli! Na szczęście zoomowanie kamery do niczego się właściwie nie przydaje...

Mimo kilku niedociągnięć, Port Royale robi naprawdę bardzo dobre wrażenie. Polecam gorąco jak karaibskie słońce!

W każdym z pięknych nadmorskich miasteczek na pewno znajdziesz kilka budynków - nadbrzeżne targowisko (tu kupujesz i sprzedajesz), gospodę (tu wynajmujesz kapitanów, spotykasz przygodnych podróżników, którzy proszą cię o wykonanie dodatkowych questów), świątynię (zdobywasz przychylność władz kościelnych, poprawiasz reputację) oraz stoczniowe doki (naprawa statków). Niektóre miasta (mniej więcej jedno na trzy, cztery) to siedziby gubernatorów - tu możesz odwiedzić władze miejskie, m.in. również po to, by przyjąć zadania do wykonania, tutaj też stocznia może dodatkowo kupić od ciebie niepotrzebne (np. zdobyte) statki lub sprzedać ci nowe łajby.

Liczba i rodzaj opcji dostępnych w miastach w dużej części pokrywają się z tym, co znamy z Pirates! - w większości przypadków jednak w wersji rozwiniętej i rozbudowanej. W Pirates! wszystkie towary handlowe reprezentowane były po prostu jako 'goodies' (w tłumaczeniu... towary), tu zaś jest ich kilkanaście rodzajów – od tytoniu po rum. W Pirates! na statki ładowałeś jedynie załogę i armaty, tu zaś musisz jeszcze wyposażyć je w amunicję (trzy rodzaje) i broń dla marynarzy (białą lub muszkiety). W Pirates! rozmawiałeś z burmistrzem tylko po to, by uzgodnić warunki, na jakich będziesz piratował na rzecz reprezentowanego przez niego królestwa, ewentualnie zauroczyć zalotami gubernatorową córkę. Tu zaś dodatkowo możesz zapełnić dziury w budżecie miasteczka, wesprzeć jego garnizon obronny, uzyskać pozwolenie na budowę własnych budynków, przyjąć różnego rodzaju zadania (od prostych transportowych, przez odkrywanie nowych miast, po polowania na szczególnie groźnych piratów).

Te ponadto otrzymujesz od osób spotkanych w tawernie, czasem też uzyskujesz od nich wskazówki dotyczące ukrycia pirackich skarbów, poza tym informacje związane z rozwijającą się sennie w tle twoich działań fabułą – i tu znów, podobnie jak w grze Meiera, chodzi o wyjaśnianie zagmatwanych rodzinnych tajemnic.

Awanturnik czy biznesmen?

Tak wiele opcji „miejskich" jest w grze wynikiem innego niż w Pirates! podejścia do tematu – jak w żadnej innej z wydanych dotąd „pirackich" gier, w Port Royale możesz zająć się prowadzeniem... uczciwego biznesu. Ta ekonomiczna symulacja jest dość złożona, możesz tu budować różnego rodzaju farmy, plantacje, warsztaty przetwórcze, tworzyć w ten sposób całe łańcuchy produkcyjne i wytwarzać drogie dobra, które potem rozwiozą po innych karaibskich wysepkach kupione przez ciebie statki, a kierowane przez wynajętych kapitanów.

Ale jest w tym pewien haczyk. Dobrze prowadzony interes przynosi ogromne zyski, wymaga też – niestety - wybudowania zakładów produkcyjnych, kupienia statków, opłacenia załogi i kapitanów. A zatem - wymaga ogromnych inwestycji, wielokrotnie przekraczających posiadane przez ciebie na początku zasoby. W związku z tym w kilku pierwszych godzinach zabawy musisz – czy chcesz, czy nie - wymyślić inny sposób na zapełnianie skarbca. Jaki? Ano - Jolly Roger na maszt!

Siedmiu chłopa na umrzyka skrzyni...

Kiedy opuszczasz port, przenosisz się na ekran mapy Karaibów, na której kliknięciem prawego przycisku myszki wskazujesz punkt docelowy dla aktualnie wybranego z własnych statku lub konwoju. Podczas żeglugi we wskazane miejsce mijasz inne konwoje, które pojawiają się na mapie. Kiedy przetniesz kurs przeciwnika, pojawia się okienko z liczbą armat i załogi, jakie mają obie strony potyczki, i trzema opcjami do wyboru – ucieczką (przydaje się, kiedy źle oszacowałeś własne możliwości), automatycznym rozegraniem bitwy morskiej lub rozegraniem jej własnoręcznie. Prawdziwy wilk morski zawsze wybiera to ostatnie...

Pod piracką banderą

Wybór pełnej bitwy morskiej przenosi nas

Widzicie mnie? To ja, ten drugi od lewej!

Pirackie flagi

Choć piraci kojarzeni są zazwyczaj z flagą z czaszką ze skrzyżowanymi piszczelami, niektórzy bardziej znani korsarze, chełpiący się własną złowrogą sławą, specjalnie dla siebie opracowywali inne flagi – zawsze jednak oparte o motyw śmierci i kościotrupów. Oto kilka z bogatej kolekcji pirackich flag:

- **Bartholomew Roberts (1682-1722) – zatopił i zdobył ponad 400 statków.**

- **Christopher Condent (zginął w 1719) – atakował przede wszystkim statki portugalskie, ale nie stronił również od hiszpańskich karawel.**

- **Edward Low (zginął w 1723) – bardzo okrutny, maltretował własne ofiary.**

- **Edward Teach (zmarł w 1718) – jeden z najbardziej znanych piratów; mimo że ujęto go szybko, bo już po dwóch latach rozbojów. Nosił przydomek Czarnobrody.**

Jak będę milionerem, kupię taką wysepkę - obiecuję!

Może to i dobrze, że grafika nie jest na tyle szczegółowa, by było widać majtki majtków.

na nowy ekran. Bitwy morskie zrealizowano w Port Royale w konwencji prostej gry RTS, w związku z czym rozkazy, jakie możesz wydać jednostkom, to właściwie tylko zmiana kursu oraz prędkości, zaatakowanie wrogiego statku ostrzałem z armat, podjęcie próby podejścia do niego na odległość umożliwiającą abordaż oraz załadowanie dział jednym z trzech rodzajów amunicji. Ten niewielki zasób taktycznych możliwości jednak w zupełności wystarcza, by prowadzić interesujące, emocjonujące do ostatniej chwili morskie potyczki.

Zdobyte statki możesz spławodować i zostawić lub przyłączyć do własnej flotylli (choćby po to, by je potem sprzedać), a jeśli na ich pokładzie znajdowała się jakaś ważna piracka persona, możesz także zamknąć ją w ładowni - by potem oddać ją za okup temu królestwu, w imieniu którego pirat działał, lub za nagrodę temu, któremu najbardziej się naprzykrzał.

A propos piratów – w karczmie możesz tez wynająć „swojego" pirata, któremu oddajesz statek, ten zaś wyrusza w morze łupić niewinne statki handlowe i odprowadza do twojego skarbca dużą część wszystkich łupów! Tym bardziej zdziwiło mnie to, że ani razu podczas mojej zabawy w Port Royale, nie zostałem napadnięty przez piratów ani zaatakowany przez wrogie statki (np. hiszpańskie, gdy pływałem pod flagą angielską). Takie rozwiązanie na pewno ułatwia rozgrywkę, dzięki niemu walczysz tylko wtedy, kiedy sam tego chcesz i jesteś gotowy na potyczkę, nie ma jednak - jak mi się wydaje - wielkiego związku z realiami historycznymi.

Szkorbut, panie!

Port Royale to gra, przy której naprawdę przyjemnie (nie spodziewałem się, że aż tak bardzo) spędza się czas – daje ona graczom mnóstwo opcji, zróżnicowane możliwości rozwoju, a także dużo satysfakcji, ma bowiem poziom trudności dobrany w sposób bardzo trafiony - ani nie za wysoki, ani nie za niski. Niestety i ją trawi - jak zęby ówczesnych marynarzy, szkorbut - kilka problemów. Przede wszystkim interfejs, szczególnie ten związany z działalnością handlową, jest „zaplątany" - w prostych sprawach wymaga otwierania kilku okienek lub też klikania zbyt wielu ikon. Zdarza się, że wydajesz jakieś polecenie - choćby nawet rozkaz wypłynięcia z portu, a nic się nie dzieje. Okazuje się zazwyczaj, że po prostu podczas wykonywania cyklu kliknięć danego rozkazu (np. wybranie menu konwojów, wybranie konwoju, przejście do ekranu mapy, wybór lokacji) zapomniałeś o jakimś jednym. Klikania jest tu zdecydowanie za dużo!

Bitwy morskie zrealizowane są w Port Royale w konwencji prostej gry RTS.

Kolejne poważniejsze błędy objawiają się w trakcie rozgrywania morskich potyczek. Pierwsza wada to brak wyraźniejszego zróżnicowania prędkości pomiędzy różnymi typami statków – większości statków, które po krótkiej wymianie ognia zaczynają uciekać, po prostu nie masz szans dogonić. Druga wada – połączona właściwie z tą pierwszą - to pewien błąd w algorytmach zachowania twoich statków. Gdy przeciwnik zaczyna uciekać, ścigają go, płynąc tym samym kursem i jak już wiecie – z praktycznie tą samą prędkością. To taktyczny błąd, bowiem ówczesne żaglowce strzelały tylko z burt (a więc na boki). Zatem podczas pościgu innego statku nie można go ostrzeliwać, a przy niemal takiej samej prędkości nie ma szans, by go dogonić! Tymczasem wystarczyłoby zmienić kurs, wypalić załadowanymi już do armat pociskami, a te porwałyby żagle wrogiego okrętu i wystarczająco go spowolniły. Komputerowi kapitanowie jednak nie robią tego, a gra nie daje możliwości przeprowadzenia takiego manewru samodzielnie.

Inny błąd związany z potyczkami morskimi to brak możliwości prowadzenia abordażu dwoma statkami jednocześnie, co uniemożliwia wygranie potyczki, w której przeciwnik dysponuje jednym statkiem z dużą liczbą załogi, ty zaś dwoma, z liczbą nieco większą, ale rozdzieloną na dwa żaglowce.

Opaska na oku i drewniana noga

Mimo tych niedociągnięć, Port Royale robi naprawdę bardzo dobre wrażenie – dla mnie aż zaskakująco dobre - nie spodziewałem się bowiem niczego wielkiego po zainstalowaniu tej gry. Ukaże się ona w w polskiej wersji językowej, na jej premierę będziemy zatem musieli jeszcze trochę poczekać. Myślę jednak, że warto – mimo kilku niedoróbek ma bardzo wysoki współczynnik grywalności. Polecam gorąco jak karaibskie słońce!

8+

WYMAGANIA
Win 95/2000/ME/XP
Procesor: PII 450 MHz
RAM: 64 MB
Akcelerator: 16 MB

Producent: Ascaron
Dystrybutor: Cenega

- wciągająca rozgrywka
- pełna uroku grafika
- to prawie Pirates! nowej generacji
- możliwość zautomatyzowania handlu

- niewygodny interfejs
- błędy w algorytmach AI podczas potyczek morskich

GRYWALNOŚĆ 9
VIDEO 8
AUDIO 8

www.ascaron.com/gb/gb_portroyale/

Port Royale

Hej ho, piraci! Zastanawia was pewnie, która z łajb lepiej nadaje się do pirackich podbojów – plugawa „Port Royale" czy cuchnąca „Tropico 2". Bez obaw – wasz kamrat, Hut Sędzimir z Drewnianą Nogą, podpowie wam, która z nich bardziej jest piracka od samego Czarnobrodego. Po tej morskiej potyczce, na powierzchni zostanie tylko jedna łajba – a przegranych przeciągniemy pod kilem.

Zanim zaczniesz to czytać - przeczytaj recenzję Port Royale i Tropico 2.

Port Royale vs. Tropico 2

Pirackie intencje

Zdrada!!! Na tej łajbie nie musisz wcale kaperować – możesz tuż przy brzegu przewozić przyprawy i żelazo z jednej angielskiej kolonii do drugiej. To zniewaga dla prawdziwego wilka morskiego! Na szczęście, jeśli tylko chcesz, możesz - dumny pomiocie Neptuna - załadować na łajbę armaty i swawolnie wystrzelić salwę w salwującego się ucieczką chłystka.

1:1

Tropico 2 jest o piratach i dla piratów i jeśli nie pływasz po morzach i oceanach - myśląc tylko o tym, by złupić jakiegoś niewydarzonego handlowego kapitana w galotach, nie znajdziesz na tej łajbie szczęścia. I dobrze, psia szatana, bo prawdziwy kaper nie myśli o bezpiecznym zarobku – a jeśli myśli, niech lepiej splunie dwa razy przez lewe ramię.

Morskie potyczki

Ten żaglowiec wziąć możesz spokojnie nawet w największą morską batalię – nawet taką, podczas której 20 łajb pruje do siebie z armat. Jeśli chesz walki, chesz armatnich salw, chcesz abordażu – Port Royale to łajba dla ciebie.

2:1

Na dno z taką łajbą – przy Tropico 2 nie ma żadnych bitew morskich, a o wszystkim informuje cię pocztowa mewa. Gdzie świst kul, gdzie szczęk szpad, gdzie jęki rannych i okaleczonych? Gdzie zapach prochu i świeżej krwi? Na pewno nie tutaj – tutaj staki kotwiczą w porcie!

Nie wszystko złoto...

Dużo złota potrzeba, by opłacić załogę tego statku, ale nawet kiedy w skarbcu pustko, zawsze możesz złupić jakiegoś handlowego sloopa i odbić się od dna. Chyba że wybierzesz niegodną pirata drogę kupca – wtedy sposobów na zdobycie złota są dziesiątki, a wszystkie wymagają tęgiej głowy (i to nie do rumu bynajmniej).

3:2

Złoto i drewno to wiatry napędzające Tropico 2 – na tej łajbie najważniejsze jest więc to, byś zdobywał ich jak najwięcej. Da się to zrobić, sposobów na powiększanie sakiewki jest tu sporo, tyle tylko, że część z nich nie przystaje do pirackiej rzeczywistości.

Karaibskie melodie

Muzykantom przygrywającym na tym statku musiał trzepnąć w ucho ogon białego wieloryba, bo choć coś tam brzdąkają, chyba sami tego nie słyszą. Ich grajkowanie nie jest może tak obraźliwe dla ucha jak okrzyki skrzeczącej papugi Długiego Dicka czy stukanie szczypiec krabów z Wyspy Św. Magdaleny, ale śpiewu chóru kościelnego z St. Kitts nie przypomina to na pewno.

3:3

Na tym dumnym żaglowcu przygrywają muzykanci pierwszego sortu – karaibskie melodie smakują tutaj jak rum i wyborne cygaro w jodoym. Przy takich grajkach nie chce się schodzić na ląd – czyli wychodzić z Tropico 2.

Opaska na oku

Przy takiej łajbie wiesz, że Karaiby są piękne – wszystko lśni w słońcu, skrzy się feerią barw, oczarowuje. Nawet jeśli jesteś najtwardszym piratem – i to bez oka – na pewno zwrócisz uwagę na to cudeńko. A twoja papuga zaskrzeczy radośnie. I przez chwilę przynajmniej nie będzie prosiła o krakersa.

4:3

Tropico 2 to łajba starego cieśli z poszarpanymi żaglami – nie wygląda co prawda tak szpetnie jak Ślepa Sue Kuternoga i inne stare dziwki z dzielnicy uciech na Tortudze, daleka jej jednak do jędrnych ciałek dziewic z Martyniki.

Kula ci w oko!

Odważni piraci i chętne dziewki – nadszedł moment, na który wszyscy czekacie. Wybierzemy łajbę, która rządzić będzie na Karaibach (przynajmniej przez jakiś czas...). Uwaga, uwaga!!! Na dno idzieeeeeeeee..... Tropico 2! Port Royale okazało się lepsze – niewiele, ale wystarczająco. Jeśli więc stać cię tylko na jeden żaglowiec w tym sezonie, wybierz Port Royale i płyń z wysoko podniesionymi żaglami, w poszukiwaniu łatwych łupów i mocnego rumu!!!

TROPICO 2 PIRATE COVE

GATUNEK: EKONOMICZNA/RTS

Hut Sędzimir

Ahoj, lądowe szczury – i wy, panowie mórz i oceanów. Witam was wszystkich na mojej wyspie. Tu każdy pirat, bukanier, kaper i szumowina znajdzie to, czego do szczęścia potrzebuje – tani rum, chętne dziewki, aromat cygar i ochronę przed służalczymi psami wielkich imperiów. Witam, witam po stokroć!

Tropico 2: Pirate Cove to bezpośrednia kontynuacja wydanej dwa lata temu gry Tropico. Kontynuacja niezwykła i całkiem odmienna od tego, czego mogliśmy się spodziewać po drugiej części gry, w której wcielałeś się w tyrana niewielkiej latynoskiej wysepki. Rzeczywistość nam współczesną, zimnowojenne napięcia i turystyczne atrakcje, zastąpione zostały przez przełom XVII i XVIII wieku, lawirowanie pomiędzy polityką prowadzoną przez gubernatorów Hiszpanii, Francji i Anglii oraz siejące strach szubienice i domy rozpusty.

W Tropico 2 nadal musisz zarządzać niewielką wysepką na Karaibach – tym razem jednak, zamiast dbać o samopoczucie własnych mieszkańców i turystów z imperialistycznych krajów kapitalizmu, musisz sprawić, by twoja wysepka stała się rajem dla piratów. Rajem, w którym będą mogli spokojnie odpocząć po niebezpiecznych łupieżczych wyprawach.

Piracka kryjówka od zaplecza

Na twojej wyspie przebywać mogą piraci i więźniowie – ci pierwsi korzystają z rozrywkowych dobrodziejstw wyspy, by potem wypłynąć w morze wyekwipowanymi na twojej wyspie statkami i zdobywać dla ciebie skarby; ci drudzy są porywani podczas pirackich wypraw oraz stanowią tanią siłę roboczą. Potrzebujesz więźniów, by zaspokoić potrzeby piratów, którzy - gdy zadowoleni - będą odważniej i chętniej wypływać na morze. Kolejną częścią mechaniki gry są cztery współczynniki – fear (strach), order (porządek), anarchy (anarchia) i defense (obrona) – których natężenie w poszczególnych częściach wyspy jest różne, w zależności od znajdujących się w okolicy budynków. By zapanować nad więźniami i pozbawić ich chęci ucieczki, ważne jest, aby parametry strach i porządek w strefach, po których się przemieszczają, były jak najwyższe. Piratów uszczęśliwia wysoka wartość defense (czują się chronieni przed hiszpańskimi czy francuskimi statkami ścigającymi piratów) oraz anarchy (czują się jak w domu?!?).

Sprawę komplikuje jednak fakt, że piraci reagują alergicznie na porządek, a więźniowie na anarchię – wszystko to trzeba wy-

Dziewczynki obsłużą każdego – prostego pirata i kapitana korsarza.

do wszystkiego? Czy takie pirackie miasta-kryjówki jak Tortuga i Port Royale same produkowały armaty, muszkiety, rum i cygara? Czy piraci naprawdę tak chętnie dzielili się łupami z tymi, którzy sprawowali władzę w tych korsarskich oazach na środku oceanu? Czy bogaci więźniowie żyli komfortowo w takich miastach, czekając na okup, mając dostęp do tych samych atrakcji, co piraci? Wątpię.

Moje opory budzi też sens niektórych czynności, jakie wykonujesz w grze – pojmanych nieszczęśników przymuszasz do katorżniczej

Na zad wieloryba – znowu wdepnąłem w mewie guano!

ważyć i uważać, by nie zrazić jednej lub drugiej grupy. Te dwa środowiska uzupełniają jeszcze bogaci więźniowie – a raczej zakładnicy - którzy nie pracują, ale za to zostawiają bogactwa w tawernach i miejscach rozrywki do czasu, aż uwolnisz ich za okup.

Ostatnie dwa elementy mające wpływ na przebieg rozgrywki to zapas gotówki (za niektóre budynki, czy nowe statki trzeba płacić) oraz zasoby desek, które stanowią podstawę wszystkich konstrukcji.

Gdzie twoje sumienie?!?

Wymienione w poprzednim akapicie elementy tworzą spójną, logiczną całość - niestety wizja funkcjonowania pirackiej wysepki stworzona w grze mocno odbiega - moim zdaniem - od historycznej prawdy. Czy rzeczywiście ówcześni piraci na tak masową skalę wykorzystywali więźniów – i to pracy, a ich kobiety lokujesz w burdelach i domach uciech (!), w których oddają ciało spoconym, brudnym, śmierdzącym piratom – a ci jeszcze za to im płacą. Oczywiście w grze nie ma scen gwałtu i przemocy, całość ukazana jest w sposób żartobliwy i niegroźny, ale nie zmienia to faktu, że zajmujesz się właśnie handlem żywym towarem i stręczycielstwem. Gdyby Tropico 2 trafiło w ręce wyjątkowo ambitnego (lub złośliwego) dziennikarza „Newsweeka" czy „Super Expressu", mogłaby wyjść z tego niemała afera.

Doki i manuskrypty

Zachowując ogólny charakter zabawy z pierwszej części Tropico, twórcy kontynuacji stworzyli grę prostszą, szybszą i łatwiejszą w obsłudze. Po przejściu kilku pierwszych misji w Tropico 2 wiesz już, co dokładnie musisz zrobić, by twoja piracka kolonia rozwijała się szybciej; wiesz, jak uszczęśliwić piratów i lepiej kontrolować więźniów. Większość efektów uzyskujesz po postawieniu na wyspie odpowiednich budynków, np. zakładów rusznikarzy, browarów, więzienia dla opornych więźniów czy kościoła, w którym znajdują oni ukojenie i łatwiej godzą się z własnym trudnym losem. Czasem zdarza się, że do postawienia jakiegoś bardziej zaawansowanej budowli – np. domu schadzek z luksusowymi kurtyzanami czy... hodowli papug (które zwiększają odwagę piratów), potrzebujesz specjalisty w danym fachu (w tym przypadku kurtyzany i ptasznika).

Twórcy kontynuacji stworzyli grę prostszą, szybszą i łatwiejszą w obsłudze. Ale na pierwszy rzut oka wygląda ona dużo bardziej na dodatek z nietypowymi misjami niż drugą część gry.

Ponieważ tacy specjaliści raczej sami nie wpadną w twoje ręce, musisz wysłać jeden ze statków na misję schwytania wskazanego mistrza lub mistrzyni. Decyzja o rozpoczęciu takiej misji to edykt - dokument, który podpisujesz i ogłaszasz, wydając rozkazy piratom. Edykty takie są kolejnym sposobem na osiągnięcie zamierzonych efektów (np. wzrostu zadowolenia piratów) – bowiem edyktem możesz także rozpocząć festiwal piracki, zamienić któregoś z więźniów w korsarza, mianować kapitana okrętu czy stracić kilku wybranych losowo więźniów.

Lew Brytyjski się nadyma...

Edykty stanowią też element gry dyplomatycznej z trzema występującymi w grze wielkimi mocarstwami, czyli Francją, Wielką Brytanią i Hiszpanią. Jeśli chcesz zyskać przychylność któregoś z nich, możesz uwolnić więźniów danej narodowości i wydać piratom rozkaz oszczędzania statków ze

Tortuga

Jednym z najbardziej znanych azyli dla piratów była Tortuga leżąca na północnym wybrzeżu Ameryki Południowej. Tu spotykali się awanturnicy, piraci i korsarze, wybierali wodza, pod którego władzą dzielili łupy i świętowali morskie podboje. Zawsze podczas dzielenia skarbów specjalne gratyfikacje-rekompensaty otrzymywali najbardziej ranni (utrata kończyn, oka czy palca). Zdarzało się, że zamiast sztuk złota piraci otrzymywali za obrażenia murzyńskich niewolników. Bogactwo zdobywane przez piratów rzadko kiedy trwało przy nich długo – większość wydawała je szybko na swawole i hulanki, drogie alkohole i chętne dziewki. Dziś Tortuga należy do Wenezueli i jest dużą atrakcją turystyczną rejonu Karaibów.

Bajecznie piękne zatoki spowodowały, że Tortuga jest i dziś jednym z bardziej atrakcyjnych miejsc na Ziemi.

wskazaną banderę oraz zadeklarować chęć walki z wrogami danego mocarstwa. Niektóre scenariusze wymagają od ciebie zawiązania pewnych sojuszy, inne pozostawiają ci całkowicie swobodną rękę. Czasem jednak warto się zastanowić nad jakimś suwerenem, bowiem wsparcie jednego z mocarstw gwarantuje stały napływ więźniów (jeńców wojennych imperium); pomaga też wtedy, kiedy wrogie floty zorientują się, w którym miejscu mieści się twoja kryjówka.

Owe akty prawne to element przeniesiony do Pirate Cove bezpośrednio z pierwszej części Tropico – tam jednak wydawały się one dużo bardziej uzasadnione i wiarygodne historycznie. Tu znów mam pewne obiekcje, czy na prawdziwych piratskich wysepkach rzeczywiście wyglądało to tak, jak starają się nam to pokazać programiści z Frog City.

Korzystanie z niektórych edyktów – tych dotyczących poszczególnych mieszkańców wyspy – jest ponadto niewygodne tak samo jak w pierwszym Tropico. Kiedy chcesz np. zamienić któregoś z więźniów w pirata, musisz wpierw wydać edykt „zamieniania więźnia w pirata", następnie albo włączyć ekran informacyjny i tam - po przebiciu się przez kilka ekranów, wskazać więźnia, albo spauzować grę, znaleźć „ofiarę" na mapie i tam kliknąć. Kiedy potrzebujesz szybko pozyskać kilkunastu piratów – bo np. ostatnio wysłany statek poszedł na dno, wraz z załogą – musisz się sporo naklikać, przechodząc w kółko przez te same okienka.

Inne drobne wady gry to m.in. źle zaprojektowany kursor myszki, który przedstawia trupią czaszkę ze strzałeczką. Logiczne wydawałoby się, że to końcówka strzałeczki jest elementem aktywującym ikony, jednak programiści zdecydowali, by była to czaszka. Kiedy zatem najeżdżasz kursorem na ikonę, cały czas musisz działać wbrew instynktowi i ustawiać nad ikonką nie tę część kursora, jaką podpowiada ci wzrok i zdrowy rozsądek – poza tym sprawia to, że kursor jest niedokładny, co szczególnie przeszkadza przy wybieraniu misji-porwań specjalistów.

Stare szaty króla piratów

Jedną ze słabszych stron gry jest również próba wciśnięcia nowego tematu nieco na siłę w stare interfejs, engine i inne elementy pierwszej części Tropico. Menusy, ekran ze statystykami i informacjami o stanie gry, menu początkowe wyglądają identycznie w obu częściach gry - zmieniono jedynie grafiki na takie, które bardziej kojarzą się z piratami i ich łupieżczą działalnością. Wydaje mi się – choć głowy nie dam, bo naszą redakcyjną kopię Tropico pożarł gumowy kurczak Mr Jedi'ego, że w nowej grze twórcy udostępnili graczom więcej stopni zoomu, ale akurat widoki największego przybliżenia i największego oddalenia mapy nie mają tu żadnego zastosowania.

Ponieważ gra wykorzystuje stary engine - grafika nie robi większego wrażenia. Zupełnie inaczej jest natomiast z muzyką, którą opracowano naprawdę profesjonalnie. Kompozycje pojawiające się w menu głównym czy później w grze wykonane zostały przez zawodowych muzyków, a bazują na charakterystycznych i klimatycznych motywach karaibskiego marimbo (taki tamtejszy kujawiak - he, he, he). Jeśli chodzi o oprawę audio-wizualną, muzyka zdecydowanie wysuwa się na pierwsze miejsce – i buduje atmosferę gry; grafika natomiast po prostu – jest.

Ahoj, tam na horyzoncie

Mimo wytkniętych wad, Tropico 2 zrobiło na mnie lepsze wrażenie niż pierwsza część serii. Jest dużo bardziej grywalna łatwiej opanować rządzące zabawą zasady, a na późniejszych etapach stanowi całkiem spore wyzwanie (szczególnie w zakresie zrównoważenia potrzeb piratów i więźniów). Owa prostota zasad i odpowiednio dobrany poziom trudności pozwalają przymknąć oko na wpadki i absurdy w grze (np. zbudowanie wzbudzającego strach szubienicy z kościotrupem wymaga dwa i pół razy więcej desek niż domek uciech dla prostytutki). Bawiłem się przy Tropico 2 świetnie – i wydaje mi się, że równie dobrze odbierze grę każdy fan interesujących, niesztampowych gier ekonomicznych.

Jedną ze słabszych stron gry jest również próba wciśnięcia nowego tematu nieco na siłę w stare interfejs, engine i inne elementy pierwszej części Tropico.

8

WYMAGANIA
Win 95/2000/XP
Procesor: PII 500 MHz
RAM: 64 MB
Akcelerator: 16 MB

Producent: Frog City/ Pop Top
Dystrybutor: Play-It

⊕ ogromna grywalność
⊕ zrozumiałe przejrzyste zasady gry
⊕ duża liczba budynków o różnym przeznaczeniu

⊖ nieprzemyślany interfejs
⊖ nieco leciwa już grafika

GRYWALNOŚĆ 9
VIDEO 7
AUDIO 8

www.frogcity.com/tropico2/index.html

HULK™

WPADNIJ W FURIĘ!

Po wydarzeniach zaprezentowanych w przebojowym filmie Universal Pictures, naukowiec dr Bruce Banner oraz jego alter ego, Hulk, walczą z super-łotrem zwanym The Leader, planującym stworzenie armii niepokonanych potworów.

Gra Incredible Hulk dostępna jest także na Game Boy Advance™

25 lokacji o niespotykanym poziomie interakcji - możesz zniszczyć wszystko co zobaczysz na ekranie.

Zmierz się z wrogami znanymi ze stron komiksu. Jednocześnie możesz walczyć nawet z 10 przeciwnikami.

Aż 45 kombinacji ciosów umożliwia rozprawienie się z wrogami.

Jako Bruce Banner przechytrzysz wrogów skradając się i maskując.

ZAGRAJ W GRĘ - ZOBACZ FILM

PLAY it
www.play-it.pl

UNIVERSAL INTERACTIVE · MARVEL · UNIVERSAL · PlayStation 2 · XBOX · PC CD · GAME BOY ADVANCE

"THE INCREDIBLE HULK" and "THE INCREDIBLE HULK" game © 2003 Universal Interactive, Inc. Marvel, "THE INCREDIBLE HULK" and all related comic book characters: TM & © 2003 Marvel Characters, Inc. All rights reserved. www.marvel.com. "THE HULK" movie © 2003 Universal Studios. All rights reserved.
Published and distributed by Universal Interactive, Inc. Vivendi Universal Games and the Vivendi Universal Games Logo are trademarks of Vivendi Universal Games, Inc. in the US and/or other countries. NINTENDO, GAME BOY ADVANCE, NINTENDO GAMECUBE AND THE NINTENDO GAMECUBE LOGO ARE
TRADEMARKS OF NINTENDO. Microsoft, Xbox and the Xbox logo are trademarks or trademarks of Microsoft Corporation in the US and/or others countries and are use under license from Microsoft. "PS" and "PlayStation" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc.

Qn`ik

O Ameryce i Amerykanach można powiedzieć wiele – niejednokrotnie używając przy tym wyrazów powszechnie uznawanych za niecenzuralne. W Europie panuje wręcz pewne poczucie wyższości nad gigantem zza oceanu – co nie jest do końca pozbawione podstaw. Jednakże nie należy zapominać, że Amerykanie mają również bogatą żywą kulturę. W jogurtach.

Big Mutha Truckers

Zostawmy jednak te antyamerykańskie dywagacje na boku i przyjrzyjmy się bliżej temu - czy jest w USA coś, co warte jest uwagi? Wiem, wiem - pomijając rzeczy, które „wyemigrowały" tam z Europy? No? Skupcie się - jest coś takiego...

Wielkie ciężarówki!

Kino drogi - samotnik gnający tysiące kilometrów po szerokiej autostradzie, zewsząd otoczonej pustynią. W kabinie setki wisiorków, obrazków, puszek po coli i wszelakiego śmiecia, a za szeroką kierownicą wielki, tłusty i nieogolony facet w przepoconym białym podkoszulku. Z głośników sączy się muzyka country - możliwa do słuchania i przyswojenia tylko w takich warunkach...

Big Mutha

Wielka Mamuśka ma firmę. Od 30 lat monopolizuje przewozy różnych towarów w całej okolicy - począwszy od zadu... zabitej dechami wioski aż po samą lśniącą stolicę. Lata jednak lecą i chociaż kobieta wciąż jest żwawa, piękna i młoda, kiedyś musi przyjść czas na emeryturę - a interes rodzinny należy przekazać dalej. Latorośli co nieco się Mamuśce udało naprodukować - zresztą co jedna, to gorsza. Dylemat powstał niezgorszy - daleko jej jednak było od myśli o podzieleniu Big Mutha Truckers Company - zamiast tego postanowiła przekazać firmę najbardziej obrotnemu i przedsiębiorczemu z dzieci. Zorganizowała zawody - każdej latorośli dała ciężarówkę, kilka dolarów i załadowała towarem przyczepę. Sytuacja niemal jak z biblijnej przypowieści - kto lepiej wykorzysta dane mu możliwości w ciągu 60 dni, zdobędzie panowanie nad firmą.

Ekonomia rednecka

Gra zaczyna się od wyboru kierowcy (wszystko oprócz tego poprzedzono długim i dość zabawnym intrem, bardzo dobrze wprowadzającym w klimat gry) i następującej po tym długiej przemowie Mamuśki.

Wielki plus dla autorów konwersji - gra działała płynnie w bardzo dobrej rozdzielczości na Celeronie 1,2 GHz z GeForce 2MX!

Czasem się i tak zdarza - cudem uniknąłem wybuchu na trasie - jeszcze jedna stłuczka i...

Ju madatraker!

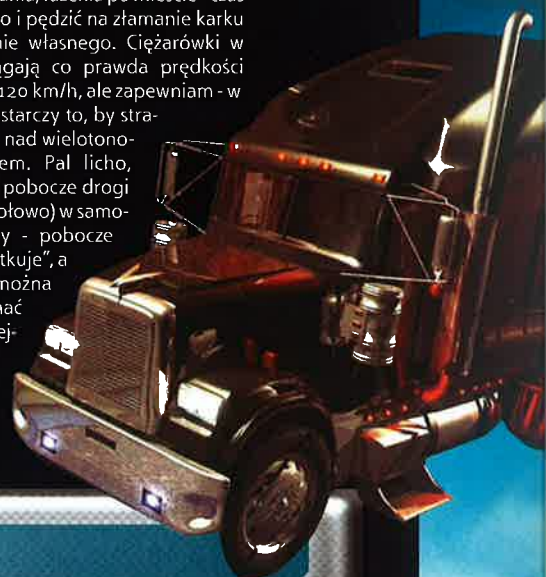
Po tym zaczyna się już prawdziwa gra - wypełniona szybką jazdą i humorem, ale również niepozbawiona elementów natury ekonomicznej. Założenia są niezwykle proste - należy jeździć między kilkoma miastami, przewozić wcześniej zakupione towary po cenach niższych, niż można je gdzie indziej zbyć. Wymaga to minimalnej wiedzy o świecie, która jednak nie jest całkowicie niezbędna - w razie czego Mamuśka cały czas czeka na gracza w rodzinnym mieście, służy radą i statystykami. Ja ukończyłem grę nie korzystając z jej pomocy - do tego wystarczy wiedzieć, że nie należy się pchać z rybami do portu, bo tych mają w nadmiarze, zaś stolica zawsze chętnie przywita dostawę wiejskiego mleka. Najskuteczniejszą metodą jest jednak kupowanie surowca, którego cena diametralnie spadła - jest niemal pewne, że w każdym innym mieście będzie można go zbyć nawet za... dwukrotną wartość!

Pierwsza panika

Niezwykle przyjemnie jechało mi się po pierwszych kilku trasach - nie zważałem na przepisy drogowe, motocyklistów (o których nieco później), cieszyłem się tylko wspaniałym uczuciem kierowania przepotężną maszyną. Miało to jednak również drugie dno - nie zauważyłem, jak szybko czerwony pasek u góry ekranu, odpowiadający za zniszczenia pojazdu, powiększa się. Nie chcąc skończyć z płonącą ciężarówką, którą należałoby odholować do miasta (co nic nie kosztuje, poza straconym - i jakże cennym - dniem), udałem się do garażu w celu dokonania niezbędnych napraw. Jakże wielkie było moje zdziwienie, gdy się okazało, że zreperowanie i natankowanie do pełna pojazdu kosztowało mnie wszystkie zarobione pieniądze! To jednak w tej grze (przynajmniej na początku) norma. Bez większej gotówki nie sposób się tu w ogóle utrzymać i wyjść na plus. Pomóc w tym niewątpliwie mogą mili ludzie w barach, którzy są bardzo skorzy do pożyczenia graczowi nawet bardzo dużej kwoty pieniędzy - pod warunkiem jednak, że ten im ją zwróci po trzech dniach... z 90% przebiciem. Nie jest to łatwy kawałek chleba - a jeśli nie dotrzymamy terminu, skończy się to dla naszej postaci nie najlepiej. Idealnym rozwiązaniem jest oczywiście niekorzystanie z usług tych lichwiarzy. Tyle, że czasem to po prostu konieczność.

Yaa - hoooo!!!

Dość tego gadania, łażenia po mieście - czas zasiąść za kółko i pędzić na złamanie karku - byle tylko nie własnego. Ciężarówki w BMT nie osiągają co prawda prędkości większych niż 120 km/h, ale zapewniam - w zupełności wystarczy to, by stracić panowanie nad wielotonowym potworem. Pal licho, jeśli trafimy w pobocze drogi albo (nawet czołowo) w samochód osobowy - pobocze nas tylko „ustatkuje", a po stłuczce można spokojnie jechać dalej, nie zmniejszając nawet prędkości -- no, chyba że ktoś chce się



Jackson's Five?

Ma Jackson - Wielka Mamuśka, to ona jest tu szefem. Wprowadza swoje pociechy w arkana biznesu i wielkich pieniędzy, gdyż sama planuje odejść na emeryturę. Może czasem udzielić również kilku pożytecznych rad...

Rawkus - drugi syn Mamuśki. W przeciwieństwie do pozostałych, ten chyba jej nieźle wyszedł - choć dziwnym zbiegiem okoliczności jako jedyny z gromadki ma czarną skórę. W sumie to wiele tłumaczy... Rawkus to Casanova dróg - subtelny, wygadany, jednocześnie bardzo profesjonalnie podchodzi do pracy.

Cletus - najmłodszy spośród "pociech" Mamuśki. Kiedy rozdawano mądrość, Cletus stał w kolejce po pozytywne nastawienie do życia i entuzjazm. Wziął ich dużo, ale już reszty dla niego zabrakło...

Bobbie-Sue - niech was nie zmylą różowe msie w kabinie i miła aparycja jedynej córki Mamuśki! Bobbie to twarda sztuka - tak na szosie, jak i w życiu. Zdaje sobie doskonale sprawę z własnego wyglądu i potrafi odpowiednio to spożytkować. Jedno mnie zastanawia - czy ona jest na pewno córką Mamuśki?!

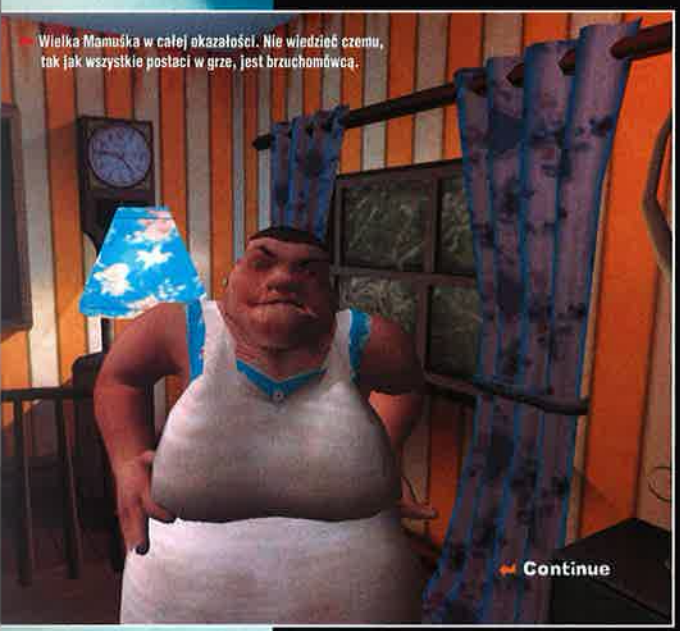
Earl - typowy oblesny kierowca - stereotypowy, można by rzec. Uwielbia jeść, pić, bawić się (która to zabawa polega na jedzeniu i piciu) oraz spoglądać na wdzięki kobiet. Tylko spoglądać - Earl jest zbyt leniwy, by zdobyć się na dalsze kroki.

Evil Bob - czarna owca w rodzinie: im mniej o nim wiesz, tym lepiej. Jednak nie zapominaj o nim - może się pojawić w najmniej dogodnym momencie.

dowiedzieć, co się stanie z samochodem, który stanął na naszej drodze... gdy wreszcie spadnie na ziemię. Na szczęście/nieszczęście gra nie pozwala zabijać pieszych, którzy znajdują się w niewielkiej liczbie w większych miastach - bestie zawsze zdążą uciec. A nawet jeśli nie, ciężarówka i tak nie robi im żadnej krzywdy. Nie należy się obawiać, że spowodujemy sytuację znaną z „Cmętarza Zwieżąt (*)" Stephena Kinga (kto nie czytał, niech żałuje).

Country

Mimo teoretycznie różnych gatunków, Big Mutha Truckers bardzo przypomina pod wieloma względami... GTA 3. Po pierwsze



Wielka Mamuśka w całej okazałości. Nie wiedzieć czemu, tak jak wszystkie postaci w grze, jest brzuchomówcą.

- wolność. Podczas gry w produkcję z Eutechnyx nie czułem się niczym skrępowany - niby można jechać tu tylko po określonych trasach, pobocza są bardzo ubogie, ale jednak wrażenie swobody pozostaje. Jedyne, czego mi brakowało - to wielka, wielopasmowa i prosta droga prowadząca przez prerię, po której można by pruć bez obawy, że nie wyrobimy na zakręcie. Na ulicach w BMT można oczywiście osiągać najwyższe prędkości, ale nieodmiennie wiąże się to z

Poszukiwany żywy lub goły

Żałuję, że nikt nie pali się, by zrobić symulator kamikadze - czyli kierowcy ciężarówki jadącego z jakimś cennym towarem do Rosji. To by był dopiero survival! Ucieczki przed mafią, przekupstwa celników, wszechobecne napady... Przy tym obrazie zagrożenia w Big Mutha Truckers nie prezentują się nazbyt groźnie. Tylko czterech czynników należy się naprawdę obawiać: policji, motocyklistów, innych kierowców i... własnych umiejętności, a właściwie ich braku. Policja nie jest zbyt uciążliwa - interesuje się nami dopiero po tym, jak ją stukniemy albo spowodujemy poważny wypadek na jej oczach - całkowicie zaś olewa fakt, że mijamy ją na podwójnej ciągłej linii, przekraczając przy tym dozwoloną prędkość, i to dwukrotnie. Aby pozbyć się pościgu, należy albo po prostu jechać bardzo szybko i nie odwracać się za siebie, albo też... całkowicie zdezelować goniący nas radiowóz - o ile nie ma innego w pogotowiu, nikt już ciężarówki nie zatrzyma.

Nieco gorzej ma się sprawa z gangami motocyklowymi. Kto oglądał choć jeden amerykański film drogi, doskonale wie, że klany harley'owców zdecydowanie nie przepadają za - z założenia samotnymi - kierowcami ciężarówek. Nie inaczej jest i w BMT - czasem można bezkarnie „zaczepić" (tzn. wysłać go trzydzieści metrów w górę, w płonącym motorze) jakiegoś opakowanego w skórę macho, ale zwykle taka zabawa kończy się pościgiem gangu. Kiedy któryś motocyklista dogoni ciężarówkę, wchodzi na przyczepę i powoli skrada się w stronę kabiny. Jeśli uda mu się wejść do środka (możemy manewrować, hamować, skręcać jak oszaleli - licząc, że może uda się zrzucić intruza - i rzeczywiście, w większości przypadków jest to taktyka skuteczna), tracimy ładunek, a resztę drogi musimy przejechać, przeklinając smutny los i żałując straconych pieniędzy... Albo po prostu korzystać z opcji load game.

Ostatnim zagrożeniem jest sama jazda. Model prowadzenia ciężarówki jest, poza oczywistymi odstępstwami na rzecz zabawy (kilkudziesięciotonowy potwór wyskakujący na wyboju pięć metrów w górę?), całkiem realistyczny. Przy dużych prędkościach na zakrętach wyraźnie czuć, że ciągniemy za sobą potwornie ciężką i niepokorną przyczepę, która może mocno zachwiać torem jazdy. Niestety realizm kończy się zupełnie, gdy do naszego „trucka" dokupimy dopalacze - dla mnie, gra całkowicie straciła klimat, gdy ciężarówka przez cały czas... „stawała dęba", zupełnie jak motor! Są pewne granice arcade'owości, w Big Mutha Truckers wyraźnie je przekroczono. Po jakimś czasie jednak dałem sobie zupełnie spokój z kupowaniem do ciężarówki części innych niż te powiększające pojemność - i życie stało się prostsze. Poza realizmem (tudzież jego brakiem) zagrożenie stanowią często również inni użytkownicy ruchu ulicznego i zachowują się czasem znacznie mniej rozważnie niż lemingi. Te sympatyczne zwierzątka spadają ze spokojnych skał, ale przynajmniej nie wjeżdżają pod koła rozpędzonej stalowej góry, jak to bywa z niektórymi kierowcami.

Ciężarówka pomalowana w odbicia ust i kolorowe misie?! To lubię!

ryzykiem poważnego w skutkach wypadku - czasem po prostu brawurowa jazda się nie kalkuluje. Trudno jednak powstrzymać się i zdjąć nogę z gazu, gdy w głośnikach gra – i to jak! – wspaniałe radio. BMT daje bowiem kilka kanałów do wyboru. Muzyka (i inne dźwięki nieodłącznie kojarzone z

Są pewne granice arcade'owości, w Big Mutha Truckers wyraźnie je przekroczono.

radiem, np. rozmowy ze słuchaczami) jest zapisana na płycie w formacie mp3 - średnio na jedną stację radiową przypada 20 minut dźwięku. Nie jest to niestety dużo, zważywszy na to, że przed grą chciałoby się spędzić znacznie więcej czasu. Autorzy GTA 3 wiedzieli o tym i dali graczom możliwość dodania do programu, i to w łatwy sposób, własnych "empetrójek". Tutaj niestety tej opcji zabrakło.

Kropla goryczy

BMT nie jest w żadnej mierze grą idealną, znajdziecie w niej wiele wad. Największą jest ograniczenie gracza - pole gry po kilku dniach (w grze, nie rzeczywistych) po prostu okazuje się bardzo małe - między najdalej położonymi od siebie miastami jest zaledwie kilka minut drogi (albo jeszcze mniej, jeśli goni nas policja i motocykliści). Na szczęście poza standardowym jeżdżeniem

Piękna Bobbie-Sue w całej okazałości. Takiego wyglądu żadna bohaterka gier TPP by się nie powstydziła. Oczywiście - piszę tu tylko o liczbie polygonów, które na nią przypadają, nie myślcie sobie!

Big Mutha Truckers

Big Mutha vs. Hard Truck: 18 Wheels of Steel

Grafika: Tu, zdecydowanie prowadzi BMT. Nic w tym zresztą dziwnego - Hard Truck: 18 Wheels of Steel pojawiło się ponad rok temu. Poza tym w Big Mutha można również nacieszyć oczy choćby śliczniutką Bobbie-Sue, której kształtów i figury nie powstydziłaby się żadna gra TPP...

Muzyka: Bez dwóch zdań - w Hard Truck nie miała ona żadnego znaczenia, w Big Mutha zaś stanowi integralną część gry. Bardzo dobre stacje radiowe, muzyka country - wspaniale buduje to klimat. Niestety nie ma możliwości importu własnych plików muzycznych ale te, co są, w pełni do radosnej gry wystarczają. Póki co 2:0 dla BMT.

Realizm: Hard Truck to symulator, BMT zręcznościówka - czy trzeba pisać więcej? Może tylko tyle, że w 18 Wheels of Steel gracz nie musi się zmagać tylko z coraz mniej zasobnym bakiem, ale i na przykład - z wyciekającym olejem et cetera. Warto jednak zaznaczyć, że jak na zręcznościówkę model jazdy w Big Mutha Truckers jest równie przekonywujący. Mimo to nie aż tak, by cokolwiek to zmieniało. 2:1.

Grywalność: Pograjcie w obie i oceńcie sami, bo ja obiektywny w żadnym razie być nie mogę (tym bardziej, że jestem jednym z nielicznych entuzjastów BMT w redakcji). Nie ukrywam, że klimat i cała otoczka zdecydowanie bardziej przypadła mi do gustu w Big Mutha Truckers.

Big Mutha vs. Maluch Sim ;-)

Grafika: Jak widzicie na obrazkach, obie gry wyglądają znakomicie i właściwie nie ma możliwości, aby się do którejś przyczepić. Wspaniała i profesjonalna robota. 1:1.

Swojskość: Ilu z was jechało kiedykolwiek za kierownicą 18-kołowej ciężarówki? No już, opuść rękę - mamy jednego. A ilu prowadziło Malucha? Setki - no właśnie, komentarz jest chyba zbędny. BMT : Maluch Sim 1:2.

Szpanerstwo: Co to jest - taka ciężarówka?! Ani nie ma tylnej szyby, na której można by nakleić napis „Pioneer", ani nawet łokcia nie idzie wystawić - i nikt nie zobaczy twojego dresu z autobusu, bo przecież siedzisz wyżej... Bez sensu! Maluch Sim zdecydowanie tutaj przewodzi. Poza tym w MS jest nawet specjalny przycisk odpowiedzialny za ruszanie z piskiem opon - bez wątpienia 1:3.

Realizm: Maluch co prawda nie psuje się na każdym zakręcie, nie przecieka i w ogóle jest trochę zbyt błyszczący, ale za to w przeciwieństwie do BMT można w nim zmieniać wszystkie biegi (w Big Mutha są tylko dwa), mamy kierunkowskazy... W tej kategorii remis - 2:4.

Ogółem: Należy promować polskie produkcje, więc oznajmiam, że nasz rodzimy Maluch Sim całkowicie zdystansowało wielką, kapitalistyczną, amerykańską superprodukcję. Co więcej, wersję alfa (0.39) możecie znaleźć całkiem za darmo w jednym z poprzednich cover CDA.

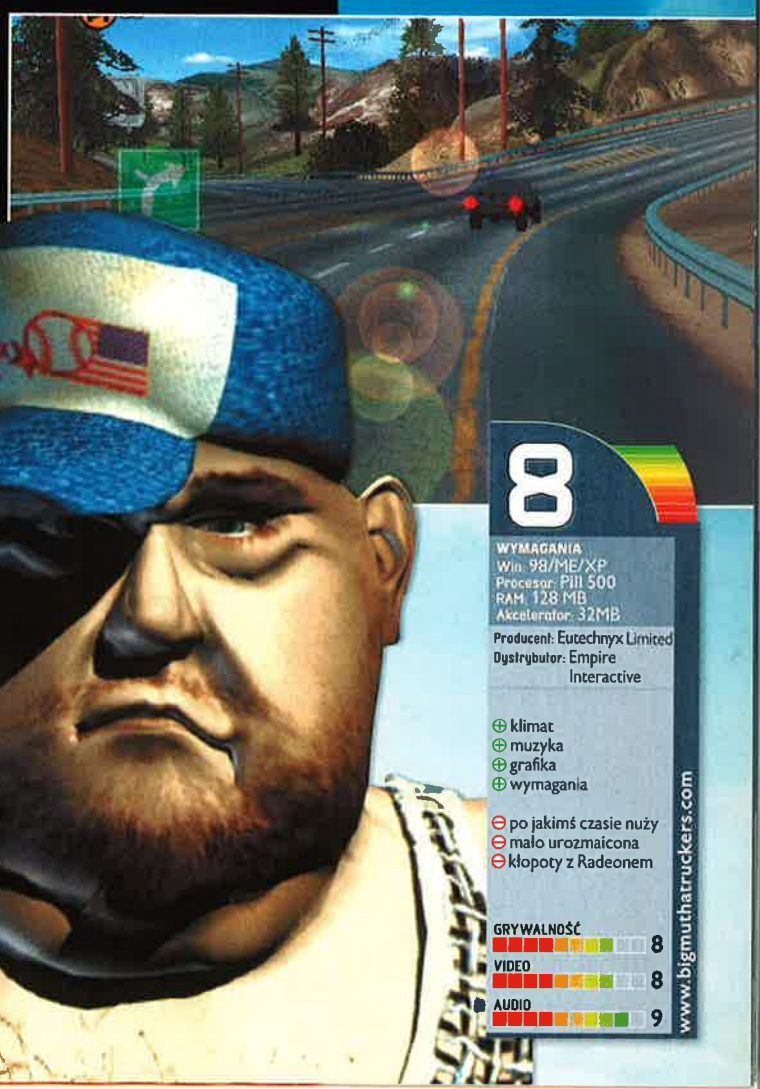
dość często pojawiają się w grze misje (zdaje się, że w sumie jest ich 25), które stanowią miłą odskocznię od rutyny - gdyż czasem polegają np. na grze w „ciągnięcie liny" przez dwie ciężarówki. Gra sprawiła mi również mały zawód - odpalona na redakcyjnym komputerze (wyposażonym w kartę Radeon 8500) po jakimś czasie - bez dania racji - po prostu zawieszała cały komputer. Na szczęście na domowym sprzęcie wszystko było już okay.

Beczka miodu

Chwaliłem już dźwięk, teraz czas na grafikę i wymagania. Wielki plus dla autorów konwersji - gra działała płynnie w bardzo dobrej rozdzielczości (zresztą - oceńcie sami, część prezentowanych tu obrazków została zrobionych na Celeronie 1,2 GHz z GeForce 2MX - dość niskie detale, część zaś w maksymalnych - potraficie wskazać różnicę?), nawet na moim nie najlepszym komputerze i przy użyciu kierownicy (którą to bardzo do gry polecam) wszystko działało płynnie i wyglądało znakomicie. Big Mutha Truckers może nie powaliło, ale za to dostarczyło wielu godzin znakomitej rozrywki. Ostatnio, co z żalem przyznaję, bardzo rzadko wracam do gier, które już recenzowałem - jednak w tym przypadku na pewno będę robił odstępstwo od tej reguły. BMT ma po prostu to „coś".

(*) szanowni „łowcy baboli"! Zanim zaryczycie z triumfem, że „cmętarz" i „zwieżąt" pisze się inaczej, odpowiadam: wiem! Ale tak właśnie brzmi tytuł tej książki. I nie bez powodu!

Ostatnio, co z żalem przyznaję, bardzo rzadko wracam do gier, które już zrecenzowałem - jednak w przypadku BMT na pewno będę robił odstępstwo od tej reguły.



8

WYMAGANIA
Win 98/ME/XP
Procesor: PIII 500
RAM: 128 MB
Akcelerator: 32MB

Producent: Eutechnyx Limited
Dystrybutor: Empire Interactive

⊕ klimat
⊕ muzyka
⊕ grafika
⊕ wymagania

⊖ po jakimś czasie nuży
⊖ mało urozmaicona
⊖ kłopoty z Radeonem

GRYWALNOŚĆ 8
VIDEO 8
AUDIO 9

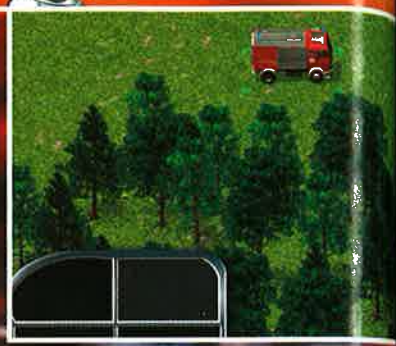
www.bigmuthatruckers.com

GATUNEK: SIM

Zaparkowany na podjeździe helikopter policyjny dowodzi, że mieszka w tym „domku" policjant.

EMERGENCY 2

The Ultimate Fight For Life



Ratować, zamiast zabijać? To w grach rzecz wyjątkowa. Dlatego z dużą ciekawością przystąpiłem do zmagań z Emergency 2, kontynuacją znanego i cenionego SIM-a sprzed lat, w którym koncentrowaliśmy się nad ocalaniem, a nie eksterminowaniem, bliźnich.

Ed

Jeśli dobrze liczę, to pięć lub sześć lat minęło od pierwszej części Emergency. Szmat czasu, gatunek SIM-ów nie jest już tak popularny jak kiedyś, nawet kolejna część Sim City nie wywołuje większych emocji. Tym większe brawa należą się autorom za to, że zdecydowali się wskrzesić Emergency.

Klasycznie, ale z klasą

Programiści nie silą się na jakąś wielką oryginalność. Emergency 2 to klasyczny do bólu SIM, a także logiczna kontynuacja pierwszej części. Ponownie gracz zajmuje miejsce w centrum dowodzenia siłami ratowniczymi i stąd kieruje akcjami, których celem jest oczywiście ratowanie ludzkiego życia. Trzeba obiektywnie przyznać, że tym razem czekające na nas zadania są niewspółmiernie bardziej ekscytujące niż w nieco schematycznej pierwszej odsłonie. W Emergency 2 uwzględniono chyba wszystkie sytuacje znane nam z filmów katastroficznych, kryminalnych oraz amerykańskich nowel dokumentalnych o pracy strażaków, ratowników czy policjantów. Jest tu bowiem tak wielka tragedia jak katastrofa samolotu, jak i nieco mniejsze wypadki w postaci pożaru na nuklearnej łodzi podwodnej czy wypadku kolejowego oraz tak zwyczajne zdarzenie jak karambol na autostradzie lub pożar budynku. Są także zdarzenia, jakie dzieją się głównie w filmach kryminalnych kategorii B, jak chociażby szaleniec próbujący wysadzić w powietrze siebie wraz z rodziną. Opanowanie tej sytuacji także należy do zadań gracza.

Ratuj, kogo możesz

Pod komendą masz jednostki należące do policji, straży pożarnej, ratownictwa oraz jednostki pomocnicze. W tej ostatniej kategorii znajdują się np. pojazdy pomocy drogowej, dzięki którym możemy z miejsca zdarzenia usunąć wraki. Bez nich w wielu przypadkach nie ma mowy o pomyślnym zakończeniu misji.

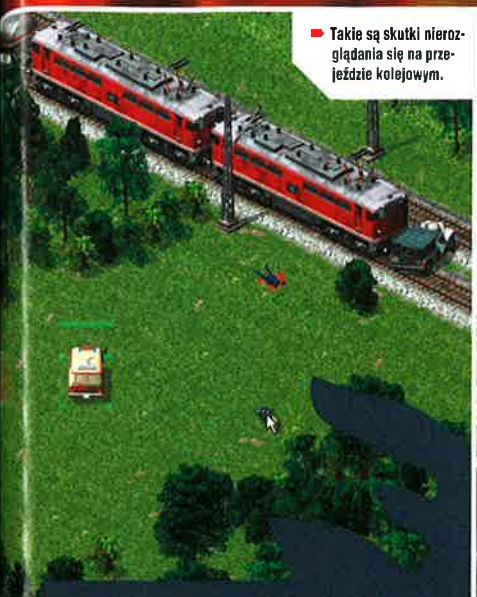
Helikopterem lub ER-ką

Jeżeli chodzi o wybór jednostek, jakie mają wziąć udział w akcji, jest on naprawdę spory. Tu jednak wkrada się pewien element, że tak powiem - menedżerski. Otóż, każdy pojazd oraz każdy członek obsługi tego pojazdu kosztuje pewną kwotę pieniędzy. Na początku misji mamy pewną określoną kwotę i ko-

Zadzwoń, jeśli...

Jeśli staniesz się świadkiem wypadku, chwyć za telefon i wykręć numer:
997 - Policji
998 - Straży pożarnej
999 - Pogotowia ratunkowego
Od jakiegoś czasu można także wystukać w komórce numer 112, a wówczas zostaniesz połączony z najbliższym centrum kryzysowym. W każdym razie - rób coś, a w ostateczności - nie przeszkadzaj i nie baw się w sępa, gapiąc się na cudzą śmierć i krew.

Emergency 2



Takie są skutki nierozglądania się na przejeździe kolejowym.

Ktoś znowu zapomniał zakręcić gaz pod grochówką.

Krótki tutorial uczy nas podstawowych czynności.

rzystamy z niej, decydując się na jednostki biorące udział w rozgrywce. Rzecz jasna, najłatwiejszym sposobem byłoby puścić w bój jak najwięcej przeróżnej maści jednostek, ale nie na tym to wszystko polega. Po zakończeniu każdej misji oceniana jest skuteczność gracza podczas akcji ratunkowej. Na ten wynik wpływa kilka czynników, w tym wykorzystanie środków finansowych (oraz czas trwania misji i straty, jakie ponieśliśmy). Logiczne jest zatem, że im mniej jednostek wykorzystamy w akcji, tym więcej procent skuteczności otrzymamy. Bywa więc tak, że lepiej jest skorzystać z ambulansu, mimo że stojący obok helikopter kusi, by wysłać go w powietrze.

Negocjator wkracza do akcji

Nie widzę sensu, by rozpisywać się szczegółowo, z jakich jednostek możemy skorzystać (od tego jest instrukcja), wspomnę jedynie o kilku ciekawszych. Negocjator jest osobą, która wydatnie pomaga nam w sytuacjach, gdy mamy do czynienia z frustratem. Snajper z kolei to człowiek, który ma przystąpić do działania, gdy negocjator bezradnie rozłoży ręce. Można powiedzieć, że to negocjator ostateczny. :) Zresztą nawet prosty strażak potrafi wykonać kilka sensownych czynności, jak chociażby ścięcie krzaków/drzewa piłą mechaniczną (wydaje się banalne? Mnóstwo razy przyjdzie ci usuwać tego rodzaju rzeczy, bo droga dla pojazdu będzie zablokowana), uwolnienie kierowcy z wraku samochodu za pomocą specjalistycznych nożyc, wyważenie drzwi dzięki toporkowi czy też tradycyjnie polewanie pożaru wodą. A są przecież jeszcze psy tropiące, motorówki, jest także możliwość budowania mostów pontonowych itd., itp.

Gra się dziwnie, gdy twoim zadaniem jest ratowanie ludzi, a nie strzelanie do nich. To chyba trochę wbrew naturze gracza – che, che.

Miej pełny przegląd

Trudno jest ci połapać się w tym całym zamieszaniu, gdy w akcji jest kilkanaście jednostek? Do kontrolowania tego chaosu służy wóz transmisyjny. Wprawdzie kosztuje sporo szmalu, ale naprawdę jest nieodzowny przy większych akcjach. Dzięki niemu na mapie możemy śledzić wszystkie jednostki i koordynować ich działania. A to naprawdę problem, bo poziom bałaganu podczas akcji rośnie proporcjonalnie do stopnia zagrożenia życia - czyli w momencie wielkiej katastrofy robi się ogólny b...ałagan, panika i zamieszanie, nikt nic nie wie. Jak w życiu. I bez koordynacji działań robi się ogólna kicha. Konwój karetek nie dotrze na czas, bo coś zablokowało drogę. Lekarz zajmował się lekko rannym, podczas gdy obok umierał ciężko poszkodowany itd., itp. Mówiąc krótko - koordynacja i planowanie działań to w tej grze rzecz podstawowa. Zatem - warto zainwestować w ów wóz.

Ludziki w ogniu

Przez te kilka lat dzielące obie części Emergency możliwości blaszaków poszły strasznie do przodu. Wystarczy powiedzieć, że wymagania pierwszej części to był procesor P120 i 16 MB RAM. Jednak mimo upływu lat i odczuwalnego wzrostu wymagań sprzętowych, obu gier nie dzieli jakaś znacząca przepaść. Ponownie mamy do czynienia z rzutem izometrycznym przedstawiającym miejsce akcji. Oczywiście te wszystkie domki, drzewa, pojazdy, postaci i cała reszta wyglądają dużo lepiej, są bardziej szczegółowe i kolorowe niż kiedyś. Niemniej jednak trudno tu mówić o artystycznych popisach twórców. Zwłaszcza animacje są słabe, postacie poruszają się jak po ataku epilepsji, a pojazdy jeżdżą „kwadratowo". Również krótkie, odgrywane przed misjami filmiki są raczej kiepskie i cechują się brakiem jakiegokolwiek pomysłu. Chyba można było z nich zrezygnować...

Podoba mi się natomiast muzyka. Mimo że kawałki te są banalne, jednak świetnie pasują do klimatu gry. Poza tym zawsze wolę, gdy z głośników sączy się gitarowy sound jak w Emergency 2 niż jakaś elektroniczna papka. Głosy lektorów - całkiem sympatyczne, pewnie dlatego, że przez radio zniekształcony język polski jakoś tak nie razi. Jedyna moja uwaga to fakt, iż nie zawsze sample są odgrywane z sensem. Zdarza się, że idący z noszami sanitariusze potrafią powiedzieć „już jedziemy". I jeszcze jedna uwaga. Irytuje mnie, że muzyka jest dogrywana z kompaktu, w wyniku czego - gdy się kończy numer, nasz komputer na kilka sekund zwisa...

Ratuj się kto może

Nie owijając w bawełnę - polecam tę grę każdemu fanowi SIM-ów, bo naprawdę panowie z Topware wykonali kawał świetnej roboty. Oczywiście, znajdzie się tu także trochę mankamentów, ale generalnie jest to gra nie za skomplikowana, o sporej grywalności. Warto czasem oderwać się od mordowania, wyrzynania i dla odmiany uratować kilka istnień ludzkich.

7

WYMAGANIA
Win: 98/Me/2000/XP
Procesor: PIII 600
RAM: 128 MB
Akcelerator: 16 MB

Producent: Silverback
Dystrybutor: TopWare

- ⊕ duża grywalność
- ⊕ niezły realizm
- ⊕ wersja PL
- ⊕ idea
- ⊖ muzyka wgrywa się z CD zwalniając komputer
- ⊖ sample nie zawsze są odgrywane tam, gdzie trzeba
- ⊖ animacja postaci

GRYWALNOŚĆ 8
VIDEO 6
AUDIO 7

http://emergency2.topware.pl

Devastation PL

GATUNEK: FPS

Qn`ik

W przypadku Devastation: Opór Rodzi Rewolucję (taki jest polski podtytuł) mamy do czynienia ze spolszczeniem kinowym - w grze zmieniono jedynie napisy w menu oraz przetłumaczono listę dialogową, która jest wyświetlana na dole ekranu, podczas gdy z głośników słychać oryginalną ścieżkę dźwiękową.

5+

WYMAGANIA
Win: 95/98/ME/2k/XP
Procesor: PIII 500
RAM: 128 MB
Akcelerator: tak, 32 MB

Producent: Digitalo Studios
Dystrybutor: LEM

⊕ że jest
⊕ nie przeszkadza w grze
⊕ nie bawiono się w polityczną poprawność

⊖ sporo małych i większych błędów
⊖ „selektywne" tłumaczenie

www.devastation.pl

Autorzy lokalizacji się nie „cackali", tylko zafundowali graczom kawał soczystego i dość brutalnego języka - bądź co bądź pasującego do klimatu zdewastowanego świata. Gdy z głośników usłyszycie 'you son of a bitch', na dole ekranu nie pojawi się wersja delikatniejsza, traktująca o synu zwierzęcia rasy psiej rodzaju żeńskiego, ale raczej mówiąca o bardzo ścisłych więzach rodzinnych z mocno i kolokwialnie nazwaną kobietą trudniącą się najstarszym (*) zawodem świata. (I niech mi ktoś jeszcze powie, że eufemizacja nie jest wspaniałym zabiegiem stylistycznym.)

Odnoszę wrażenie, że ekipa lokalizacyjna nieco sobie sprawę olała - przynajmniej jeśli idzie o literówki i... błędy ortograficzne. Niestety - w bardzo wielu miejscach brakuje niektórych liter, co jeszcze byłoby do przyjęcia. Jednak już gdy widzę na ekranie słowa „pochszaniona" i „przydażały", to mi się nóż w kieszeni otwiera. Owe błędy znalazłem w kilka minut, zatem i znalezienie, i poprawienie ich zbyt wielkich nakładów pracy by nie wymagało...

Poza tym gdzieniegdzie pojawiają się dziwne sformułowania, np. „możesz wchodzić w interakcję z drzwiami". Może autorzy zwykli „wchodzić w interakcję" z wodą - ale ja ją zwykłem po prostu pić. W kilku miejscach zauważyłem również angielskie słowa - i nie mówię tu tylko o napisach na ścianach (to już standard, że przy kinowych lokalizacjach nie są one tłumaczone), ale o takim wyrażeniu, jak „naciśnij leftmouse" albo choćby o odpowiedziach ludzi z drużyny gracza 'I'm on defense' (czy jakoś tak - zauważyłem to w ostatniej misji).

Mimo tych wszystkich błędów, przez które ocena jest taka, a nie inna, spolszczone Devastation polecam - ale tylko tym, którzy zupełnie nie znają języka angielskiego. Reszta zaś może po prostu wyłączyć podpisy i cieszyć się grą.

(*) wiem, wiem - wciąż trwają spory o to, czy przypadkiem starszym zajęciem nie jest politykowanie, ale w sumie - co to za różnica?...

Praetorians PL
Na Chwałę Imperium

GATUNEK: RTS

Eld

Niewiele wody upłynęło w Tybrze, odkąd przyszło mi się dzielić z czytelnikami wrażeniami z doskonałego Praetorians. A tymczasem polski dystrybutor - firma Cenega, zlokalizował Pretorian i na półki sklepowe trafiła wersja PL.

8

WYMAGANIA
Win: 98/2000/XP
Procesor: PIII 500
RAM: 128 MB
Akcelerator: tak, 16 MB

Producent: Eidos
Dystrybutor: Cenega

⊕ plakat z jednostkami
⊕ rzetelna instrukcja

⊖ „wcięło" parę zdań...
⊖ przydałaby się klawiszologia na osobnej kartce

www.praetoriansgame.com

Po rozpakowaniu gry w oczy rzuca się przede wszystkim sympatyczny plakat przedstawiający jednostki rzymskie oraz Galów. Niezgorzej to wygląda, aczkolwiek lepszym pomysłem byłaby klawiszologia podana właśnie w ten sposób. Ściągawka z klawiszami też jest, ale dość dziwna.

Znajduje się ona na wewnętrznej stronie okładki - w opakowaniu DVD jest pod plastikiem. Niby nie jest problemem wyjęcie okładki i powieszenie jej, ale czy nie lepiej było zrobić dodatkową karteluszkę z klawiszologią?

Instrukcja jest poprawna, choć przydałoby się dla niej więcej miejsca. Jej zawartość merytoryczna nie budzi żadnych zastrzeżeń. Wszystko przetłumaczono z sensem i bez głupich wpadek.

Wreszcie sama gra. Przetłumaczono w niej wszystko, z wyjątkiem rozmów oraz okrzyków wydawanych przez oddziały. Gdzieniegdzie teksty wyświetlane na ekranie nie pokrywają się z tym, co słyszymy w języku angielskim. Tu i ówdzie - wcięło zdanie i to nieraz dość istotne dla całego kontekstu.

Poza tym chyba wszystko jest tu w najlepszym porządku. Tłumaczenie jest dobre, literówek Najwyższa Rada Kontroli Ogonków nie stwierdziła, czcionka taka sama jak w angielskiej wersji. Nie ma zatem za bardzo do czego się doczepić..

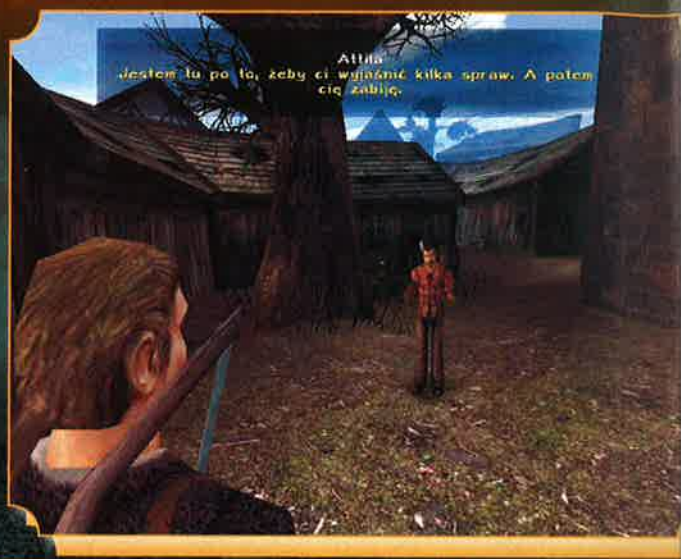
gram, bo lubię

Gothic II PL

CormaC

GATUNEK: CRPG

Recenzja polskiej wersji Gothic II sprawiła mi ogromną przyjemność, sam zresztą o nią zabiegałem, choć trochę niepokoiła mnie ewentualność, że będę musiał polskie wydanie skrytykować. Na szczęście praca zespołu polonizacyjnego nie daje właściwie powodów do niezadowolenia.



Jak powiedział, tak zrobił... :-/

Władnym dużym kartonie znajdziemy - oprócz czteropłytowego boksu, instrukcji i karty rejestracyjnej - kupon rabatowy umożliwiający zakup pierwszej części Gothika za jedyne 39,90 zł. Wystarczy tylko go wypełnić i wysłać, by otrzymać prequel prosto do domu (koszty wysyłki wliczone w cenę).

Instrukcja przetłumaczona została bardzo dobrze, choć nie ustrzeżono się niestety błędów - i to również takich, które wskazują na brak korekty po złożeniu książeczki. W dwóch miejscach - na przykład - pojawiają się niemieckie słowa. Wygląda na to, że na liście broni ten sam oręż zamieszczono dwukrotnie (nie mam pewności, że to ta sama broń, ale identyczne są wygląd, dane i cena): raz pod nazwą oryginalną (Piratensäbel), a drugi raz pod spolszczoną (kordelas piracki). W glosariuszu jedno z haseł nie zostało oddzielone od opisu poprzedniego - są to jednak drobiazgi. No i nie znalazłem błędów interpunkcyjnych, co wstrząsnęło mną tak głęboko, że aż musiałem o tym wspomnieć. ;) Weźmy teraz do rąk pudełko z płytami. A sprawia to autentyczną przyjemność, bo to solidny boks na cztery płyty. Szkoda tylko, że w tekście wydrukowanym na odwrocie w dwóch miejscach brakuje spacji, co pozostawia posmak niechlujstwa (maleńki, ale zawsze). W samym pudełku znajdziemy trzy kompakty z grą oraz czwarty, dodatkowy z - - jak informuje naklejka na kartonowym pudle „materiałami o grze Gothic II". Zaintrygowany od razu włożyłem płytę do napędu i... niestety rozczarowałem się. Oczekiwałem czegoś więcej niż dema pierwszej części gry, kilkunastu grafik, około 20 w większości niezbyt porywających tapet oraz czterech logosów dla komórek (choć to akurat oryginalny bajer).

Tak czy owak należy ten dodatkowy cedek zapisać na plus, bo trawestując mistrza Sapkowskiego, mieć płytę i nie mieć płyty - to już dwie płyty. Tak na marginesie, to prezenty z pudełka pierwszej części gry (talia kart i breloczek) dużo bardziej mi się spodobały.

Kiedy już wyjąłem płytę z dodatkami, uruchomiłem grę, jak zwykle obawiając się lektorów. Jednak już głos z intra wprowadził mnie w dobry nastrój i w dużej mierze rozwiał obawy. Głos ten należał do nekromanty Xardasa. Natychmiast znalazłem instrukcję do pierwszej części Gothika i porównałem listy aktorów użyczających głosów. Wiele z nazwisk powtórzyło się. Oczywiście w roli bezimiennego bohatera usłyszymy tego samego aktora, co poprzednio. Aktora, dodajmy, bardzo dobrego i świetnie pasującego do postaci. Jak już wspomniałem, doskonały jest też głos Xardasa, podobnie zresztą jak większości ważnych dla fabuły bohaterów niezależnych. Niektóre postacie poboczne nie są już jednak tak dobre. Wygląda na to, że w nagraniach wzięło udział za mało osób i po prostu czasem te obecne za bardzo cudowały, by głosy nie były takie same. Nazbyt teatralny i nienaturalny sposób mówienia niektórych eNPeCów po prostu drażnił - i nic na to nie poradzę. Ogólnie jednak oceniam kwestie mówione bardzo pozytywnie, bo nawet jeśli niektóre z nich budziły moje wątpliwości (nieodpowiednia intonacja czy sztuczność), tonęły one w morzu świetnie wykonanej pracy.

Gra jest warta każdej wydanej na nią złotówki!

CD-Projekt utrzymuje wysoką formę, do której już nas przyzwyczaił. Profesjonalne spolszczenie, którym chwali się wydawca na pudełku - w rzeczy samej jest w pełni profesjonalne. Jeżeli ktoś jeszcze się zastanawia, czy warto wydać na Gothic II prawie 100 zł, z ręką na sercu zapewniam, że gra jest warta każdej wydanej na nią złotówki!

PS Polskie wydanie gry zostało spatchowane do najnowszej (przynajmniej w chwili pisania artykułu) wersji (1.30).

PS2 Tuż przed wysłaniem tego tekstu zauważyłem, że nie działa uninstaller gry. Kilka prób odinstalowania G2 zakończyło się identycznie – przeczytałem kłamliwy komunikat, że gra została usunięta. Musiałem wykasować ją ręcznie. Nie wiem, czy to wina uninstallera, czy może mojego zaśmieconego już nieco systemu (choć to pierwszy taki problem).

8+

WYMAGANIA
Win: 9x/ME/2000/XP
Procesor: PIII 733 MHz
RAM: 256 MB
Akcelerator: 32 MB

Producent: Piranha Bytes
Dystrybutor: CD Projekt

- ⊕ bardzo dobre tłumaczenie
- ⊕ porządni lektorzy pasujący do postaci
- ⊕ dodatkowa płyta
- ⊕ najnowsza wersja
- ⊖ dodatkowa płyta trochę rozczarowuje
- ⊖ niektóre postacie mówią nienaturalnie
- ⊖ parę drobiazgów w instrukcji

www.jowood.com

Jest dobrze!

KASZANKA ZONE

GATUNEK: AKCJA

Jest rok 2003. W odpowiedzi na narastaj[]c[] liczb[] wypadków korzystania z wyszukanych technik szyfrowania cyfrowego w celu ukrycia dzia[]a[] stanowi[]cych zagro[]enie dla ludno[]ci i infrastuktury przemys[]owej Stan[]w Zjednoczonych, Agencja Bezpiecze[]stwa Narodowego (NSA) zainicjowa[]a er[] nowych metod gromadzenia informacji.

g[]m

Splinter Cell PL

Jest rok 2003. W odpowiedzi na narastającą liczbę gier lokalizowanych przy wykorzystaniu wyszukanych technik podmiany tekstów pisanych i głosów aktorów, stanowiących próbę oddania obywatelom Rzeczypospolitej Polskiej produktów jak najbliższych oryginałowi Play-It (PI) zainicjowało erę nowych metod wybijania się ponad przeciętność. Nie trzeba wiele dobrej woli, by dostrzec, z jakim skutkiem. Już pierwszy poddany nowej metodzie - Splinter Cell - poruszył odbiorców przyzwyczajonych do standardowych, poprawnych spolszczeń!

Najpierw przyszedł list od Czytelnika o skomplikowanym nicku „Ginnungagap", z tematem: „Splinter Cell UWAGA!". Pierwsze zdanie brzmiało, jak następuje:

„Polska wersja gry jest skaszaniona".

Los sprawił, że tuż obok listu leżało charakterystyczne, czarno-zielone pudełeczko z napisem Tom Clancy's Splinter Cell i „kapslem" PL, więc nie pozostało nic innego, jak zweryfikować ten zarzut. Początki były jednak trudne. Po nadinstalowaniu wersji polskiej na wersję angielską Splinter Cella menu startowe stwierdziło, że nie mam oryginalnej gry - i odesłało z kwitkiem na pulpit (teraz już wiem, że chciało dla mnie dobrze...). Pierwsze niepowodzenie mnie nie złamało i już po wyczyszczeniu do czysta rejestrów i ponownym zainstalowaniu Splinter Cell PL v. 1.1 pozwoliło się uruchomić. Do tego czasu znałem już na pamięć żółtą naklejkę z pudełka i napis "Nasze gry to super cena, profesjonalna wersja językowa i... zawsze coś eXtra".

Formalnie tym czymś eXtra w przypadku Splinter Cell PL jest „szpiegowska" minilatarka, jednak Play-It stanęło na wysokości zadania i dorzuciło również „eXtrasy" inne, niedostępne dla odbiorców produktu oryginalnego. Pierwszym jest słabo czytelna w rozdzielczości 640 x 480, wylewająca się z okienek czcionka ekranowa. Stało się tak, gdyż font oryginalny zamieniony został w menu standardowym ogromnym, niepogrubionym i z trudem anti-aliasingowanym Arialem. Zwykle zabiegi tego typu mają na celu uniknięcie problemów z dorabianiem polskich znaków diakrytycznych - Arial to przecież czcionka, którą ma każdy Windows świata. Tym jednak większa zasługa ekipy technicznej Play-It, ponieważ teksty w menu gry pisane są stylem, jakiego próbkę znaleźć można w pierwszym akapicie tego tekstu. Innymi słowy, specyficznie polskie litery - ą, ę, ń - zastąpione są uniwersalnym - []. Ma to, jak mniemam, podkreślać dodatkowo nieco niecodzienny temat gry i jej niesamowity klimat.

Kolejne specyficznie polskie novum spotkać można już w trakcie pierwszego (i naturalnie każdego następnego) filmiku. Okazało się bowiem, że bohaterowie gry - specjaliści od agresywnego szpiegostwa, są znakomitymi brzuchomówcami! Wyobraźcie sobie tylko Lamberta śmiejącego się ze ściśle zawartymi ustami czy kamienną twarz Fishera wygłaszającego „zaustnie" kąśliwe kwestie. Po krótkim dochodzeniu stało się jasne, że ten niezwykły efekt osiągnąć można w prościutki sposób: usuwając kompletnie zawartość katalogu 'lipsynch'. Ciekawy zabieg uzyskano także eliminując tabelę przyporządkowania nazw plików do osób, dzięki czemu wcześniej zwyczajny żołdak, wypowiadający zupełnie standardowe 'yes sir' staje się tajemniczym ELITE47, którego „tak jest" znaczyć może przecież wszystko! Nietrudno zauważyć też, że znakomicie ułatwia to dotarcie do źródeł plików dźwiękowych, więc jeśli z jakiegoś tajemni-

Sam Fisher po lewej pochodzi z oryginalnego Splinter Cella, po prawej - z jego wersji PL. Wskaż jeden szczegół, którym różnią się te dwa obrazki.

czego powodu nie możesz żyć bez tego 'jes-sera' - możesz go znaleźć niemal natychmiast!

Profesjonalna wersja językowa Splinter Cell PL nie objęła, na szczęś... niestety tekstów mówionych. Nasz brzuchomówca-amator mówi nadal głosem Micheala Ironside'a, który jednak - prócz tego, że brzmi świetnie - ma tę cechę, że jest mniej lub bardziej

niezrozumiały dla przeciętnego gimnazjalisty. Play-It, mając świadomość, że znajomość angielskiego wśród potomków Piasta jest nadal marna - a więc nigdy dość okazji, by się go uczyć - nie zapewniło podpisów w animacjach pomiędzy misjami. To jednak - znów, tylko podkreśla tajemniczość działań Agencji.

Ostatni gwóźdź do trumny wbił PT Naczelny, który po krótkich testach Splinter Cell PL zgłosił veto odnośnie wysokiej oceny w recenzji (wersji angielskiej). Stwierdził, że gra jest "zabugowana" jak nieszczęście i nie rozumie jak można było ją tak wysoko ocenić. Problem w tym, że my – grając w wersję angielską – owych bugów nie widzieliśmy... po prostu nie występowały!

Trudno zatem nie odnieść wrażenia, że tłumaczenie robione było na podstawie wersji alfa gry i ktoś później po prostu zapomniał, że Ubi Soft w tym czasie grę dokończył i odrobaczył. Iluzję tę (mam nadzieję, że to faktycznie tylko złudzenie) potwierdza niejako fakt, że w polskiej wersji gry znalazłem dwa profile beta testerów (5tqer i gyhdktj), dzięki czemu od razu poczułem się jak w latach 80, w których na pracowicie skopiowanej chwilę wcześniej kasecie z grami znaleźć można było sygnaturki "crackerów" - np. "cracked by Lifter" (daaawne czasy ☺ – Lifter). Muszę jednak przyznać, że świadomość, iż ktoś grał w tę grę przede mną, jest bardzo krzepiąca. Sam nie musi się już obawiać ciemności - ktoś zgłębił je przed nim.

Trzecia z obietnic złożonych na pudełku dotyczy przystępnej superceny. Nie jestem przekonany, czy te 129 złotych, których zażądają od was w większości sklepów za grę wydaną w taki sposób, rzeczywiście zasługuje na tak pozytywne określenie. No chyba, że oznacza to, iż owa cena jest super – wysoka? Trzeba przyznać, że faktycznie jest stanowczo za wysoka – w stosunku do tego, co nam za nią zaoferowano. Co przy tym ciekawe - zarzuty, jak łatwo zauważyć, dotyczą wyłącznie technicznej strony polonizacji. Same teksty przetłumaczone zostały na cztery z plusem - są zarazem wierne i w miarę naturalne. Są też elementy, jakie wykonane zostały w sposób wręcz wzorcowy. Należą do nich kolorowa instrukcja i plansze pomiędzy misjami, w których dziwnym trafem udało się wykorzystać oryginalny krój czcionki i nie zgubić przy tym żadnego ogonka czy pałeczki. Tyle tylko, że by wyłuskać te elementy poprawne - trzeba stosować reflektory-szperacze.

Nic więc dziwnego, że jak na tę chwilę Splinter Cell PL jest najpoważniejszym konkurentem dla Conflict: Freespace'a w walce o tytuł najgorszego spolszczenia w historii gier na PC. Jest też zarazem świetnym argumentem dla tych, którzy twierdzą, że rodzimi wydawcy, mimo ich najszczerszych chęci, nie są w stanie sprostać temu zadaniu w należyty sposób. W tym przypadku trudno się z nimi nie zgodzić, gdy mówią, że lepiej zapłacić więcej, ale mieć pewność, że wszystko będzie tak, jak wymyślili to twórcy - niż mniej, ale za mniej.

PS Z innej beczki – ciekawi jesteśmy jak wielu "łowców baboli" zasypie nas e-mailami "a we wstępie do Kaszanka Zone w 07/03 wcięło wam polskie fonty!!!"?

2

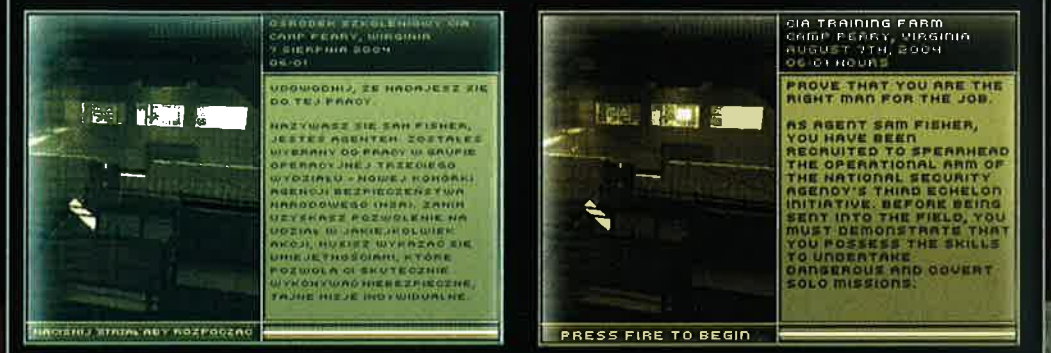
WYMAGANIA
Win: 98/ME/2000/XP
Procesor: P II 800 MHz
RAM: 256 RAM
Akcelerator: 32 MB

Producent: Ubi Soft
Dystrybutor: Play-It

⊕ dobre tłumaczenie tekstów
⊕ kolorowa instrukcja

⊖ brzuchomówcy
⊖ brak polskich znaków w menu i niektórych oknach
⊖ brak podpisów w przerywnikach filmowych
⊖ ogólne niechlujstwo

www.splintercell.com



Obrazki odpraw spolszczono bez zarzutu.

Uwaga!
Pełną wersję tej relacji (wraz z wieloma zdjęciami) powinniście znaleźć na naszej stronie WWW. Zapraszamy!
www.cdaction.com.pl

Plaża Omaha z bliska. Pomyślcie, jak wielką odległość musieli pokonać alianccy żołnierze pod ostrzałem - i ponad trzem tysiącom z nich się ta sztuka nie udała...

RELACJA

COMMANDOS 3

DESTINATION BERLIN

Środa, godzina 7.00, Warszawa - moje włosy są krótkie. Godzina 10.00, Mediolan - moje włosy są krótkie. Godzina 12.00, Paryż - moje włosy wciąż są krótkie. Godzina 18.00, Calvados (obok Caen) - nie uwierzycie. Włosy nie urosły mi ani o milimetr! Czy to świadczy o tym, że używam jakiegoś niesamowitego szamponu? Nie - po prostu wybrałem się na nieco szaloną wycieczkę do Francji, aby zobaczyć co w swoich koszarach przygotowywali przez kilka miesięcy hiszpańscy programiści z Pyro Studios. Działo się, oj, działo...

Qn'ik

Przede wszystkim, podróż będzie mi się kojarzyła raczej z kosmicznym nagromadzeniem pechowych sytuacji, aniżeli z samą grą - zainteresowanych moimi „przebojami" po drodze (oj, było, tego, było...) odsyłam do naszej strony internetowej, w tym tekście skoncentruję się raczej na tym, co miało bezpośredni związek z celem wyjazdu - prezentacją i promocją Commandos 3: Destination Berlin.

Na wielkie spotkanie w małym francuskim miasteczku (Calvados, znane z mocnego alkoholu z jabłek o tej samej nazwie) zaproszono dziennikarzy z całego świata, z najbardziej liczących się pism w branży rozrywki komputerowej. Reprezentantem całej Europy środkowo-wschodniej było CD-Action. Spotkaliśmy się na paryskim dworcu kolejowym, z którego przejechaliśmy do miasta Caen. Miejscem naszego spoczynku było Chateau d'Audrieu (Chateau oznacza po francusku „zamek", co całkiem nieźle oddaje wygląd hotelu) - piękny, XVIII-wieczny czterogwiazdkowy dworek otoczony małą fosą.

Zanim dostaliśmy się do hotelu, czekała na nas niespodzianka. Pod samym budynkiem światła w autobusie zgasły, po czym zobaczyliśmy światło latarki - trzymanej przez mężczyznę w mundurze Wehrmachtu. Sprawdził on nasze „karty wstępu" (moją powinniście zobaczyć na tej stronie), po czym wywołał kilka osób na zewnątrz. Co prawda jego niemiecki zalatywał nieco francuskim akcentem, ale to mało istotny szczegół. Tak czy inaczej spodziewaliśmy się, że po wyjściu tych osób usłyszymy zaraz serię z karabinu maszynowego, po czym żołnierz przyjdzie po następne ofiary. Na szczęście przewidywania okazały się niesłuszne i wszyscy bez problemu dostali się do hotelu.

Grę, odpaloną na laptopie, oglądaliśmy korzystając z rzutnika. Z ciekawości spojrzałem na konfigurację sprzętu, na jakiej została uruchomiona - był potężny: PIV, 512 DDRAM i GeForce 4. Jest to o tyle istotne, że nawet on chwilami sobie z grą niezbyt dobrze radził. Mam jednak nadzieję, że była to wina dość wczesnej wersji (gwoli ścisłości: pokazano nam to, co udało się zrobić programistom przez niecały rok pracy).

Rewolucyjnych zmian w grze nie będzie wiele - wciąż będą to starzy, poczciwi komandosi. Z jednej strony to dobrze - nie ma co zanadto zmieniać gry, która już w pierwszej części była niemal idealna. Z drugiej jednak - lekki powiew świeżości na pewno jej nie zaszkodzi. Przede wszystkim w C3 będzie więcej akcji, zaś fabuła będzie się zmieniać bardzo często, nawet podczas misji. Zmiany nastąpią również wśród postaci komandosów. Wielkim nieobecnym będzie na pewno kierowca - autorzy z jego usług zupełnie zrezygnowali, gdyż ponoć nie należał do ulubieńców graczy. Zabraknie również znanej z drugiej części Natashy, zaś w jednej misji gracz będzie mógł kierować maksymalnie poczynaniami tylko trzech postaci. Nie będzie tu więc już raczej „szachowych" rozgrywek, w których należy przemieszczać niemal jednocześnie sześciu postaci, co raczej pozytywnie wpłynie na grywalność.

Commandos nie będzie się już rozgrywać na tak wielkich przestrzeniach, jak niegdyś - w trzeciej odsłonie mapy będą znacznie mniejsze i pozbawione tak wielkiego stopnia komplikacji. Duży nacisk postawiono na akcje wewnątrz budynków - jeden z większych i ważniejszych etapów w grze (Berlin!) w całości będzie rozgrywać się w dusznej niemieckiej kwaterze. Specyfika walki w zabudowaniach oczywiście wymaga również, żeby można było dowolnie obracać kamerą - i tak jest w istocie. Niestety, takiej możliwości na „świeżym powietrzu" nie będzie - co najwyżej będzie można spojrzeć na lokację z czterech stron, ale bez płynnego przesuwania - ot, po prostu inne wersje dwuwymiarowych plansz. Dobre i to.

W Commandos 3 będą trzy kampanie do wyboru (najtrudniejsza będzie oczywiście Normandia - będzie ponoć nawet misja ze słynnym desantem!), w sumie dwadzieścia misji. Warto wspomnieć, że zróżnicowanie będzie znacznie większe niż w poprzednich częściach - akcje dywersyjne, niszczenie wszystkiego w zasięgu wzroku (co teraz, dzięki znacznie poprawionemu engine'owi Commandos 2, będzie wyglądało rewelacyjnie), misje typu „utrzymaj pozycję" i wiele innych - np. jedna rozgrywać się będzie na dachu pociągu! Ulubieniec wszystkich, zielony beret, będzie musiał przejąć lokomotywę. Pomoże mu w tej (i nie tylko tej) misji nowa

Ta korbka to nic innego, jak syrena alarmowa - znana wszystkim z filmów. Przejmujący dźwięk.

Ekipa powitalna w hotelu... Dość nietypowa, rzec trzeba.

Ta ładna pani krążyła wokół dziennikarzy upewniając się, czy nikt nie jest ranny. I rozdawała gumę do żucia.

Taki mały, taki duży może samochodem pancernym być...

możliwość - zaglądanie do wnętrz budynków i pojazdów przez szyby. Małe, a cieszy.

Największą innowacją i zmianą w grze Pyro będzie jednak co innego - hiszpańscy programiści wreszcie dodadzą tryb dla wielu graczy! Dziennikarzom nie pokazano jednak, jak będzie on wyglądał, gdyż znajdował się wtedy jeszcze we wczesnej fazie intensywnych testów. Jedno zostało powiedziane - dostępny będzie raczej tylko tryb deathmatch. Trochę szkoda - Capture the Flag byłby znacznie lepszym rozwiązaniem, zwłaszcza przy potencjale taktycznym Commandos. Nic tu jednak nie wiadomo na pewno - poza tym, że autorzy zrobią wszystko, aby grę jak najbardziej uatrakcyjnić.

Głównym „daniem" dnia, oczywiście poza prezentacją, była wędrówka śladami aliantów z 1944 roku - zwiedziliśmy (a raczej bardziej adekwatnym słowem będzie „widzieliśmy") plaże Utah i Omaha; szczególnie ta druga robi wrażenie. Od brzegu do końca plaży jest około dwustu metrów; taką odległość musieli w 1944 roku pokonać żołnierze, znajdujący się pod zmasowanym atakiem wroga. Trudno sobie wyobrazić, jak ta piękna plaża, z krążącymi mewami i spokojną wodą mogła przeistoczyć się w aż tak wielkie piekło. W wizualizacji pomogła mi jednak wizyta w muzeum. W niczym nie przypominało to tych sterylnych gmachów z pordzewiałymi pociskami za grubym szkłem - w których wszystkie eksponaty - pomimo swej autentyczności - wydają się być odrealnione. W odwiedzonym przez nas przybytku nie było ani jednego przedmiotu, a jedynie sala kinowa, z ekranami ze wszystkich stron. Film na nich puszczony był mieszaniną autentycznych zdjęć z 1944 roku ze zdjęciami terenów, na których toczyła się walka. Nawet tak zblazowani i zepsuci przez multimedia ludzie, jak dziennikarze piszący o grach, wychodzili z tego muzeum z niemałym podziwem w oczach.

Gdy już wszyscy byli całkowicie wyczerpani podróżą (a propos - cały czas oprowadzała nas po wszystkich bunkrach i działach bardzo miła Francuzka, mówiąca po angielsku z akcentem Michelle z „Allo, allo" - budząc tym zresztą częste salwy śmiechu), a autobus zaparkował pod hotelem, mogliśmy wreszcie zasiąść do upragnionego posiłku(*) i integrować się do późnej nocy w pubie - najtrwalsi zostali tam do 4 rano - znów dyskutowaliśmy o wszystkim (z niemałą satysfakcją odnotowałem, że wszyscy kojarzyli Polskę pozytywnie - z powieściami Lema i... wódką. A jakże.)

Na tym już cała zabawa miała się zakończyć. Następnego dnia pozostało nam tylko się spakować, pojechać na dworzec i w końcu powymieniać się wizytówkami przy rozstaniu w Paryżu. Byle do następnych Komandosów!

** o ile do śniadań nie można się było przyczepić (ot, bufet ze wszystkimi niezbędnymi artykułami), to już wielu kapitulowało przy obiadach. Nie dość, że na każde kolejne danie należało czekać po pół godziny (a tych było niemało), to gdy już pojawił się wielki talerz, zawsze na samym środku znajdował się mały kawałek mięsa i coś żółtego, które smakowało jak ziemniak gotowany w soku cytrynowym. Swoją drogą, wolałem nie wiedzieć, co jem (choć w przypadku żabich udek - ze względu na kształt - nie udało mi się tego przed sobą ukryć). Ilekroć ktoś zadał wysoce niestosowne i kłopotliwe pytanie o to, co znajduje się na talerzu, dowiadywaliśmy się, że właśnie pałaszujemy np. gołębia, co skutecznie odbierało co niektórym apetyt. Prawdziwym hitem były jedynie świeże bułki ze słonym masłem - tymi zajadaliśmy się z dziką przyjemnością, świadomi swojego kulinarnego braku obycia. No i jeszcze lody, ale to chyba oczywiste. Pod koniec przedstawiciele Eidosa obiecali dziennikarzom, że zaraz po wyjeździe z hotelu postawią wszystkim, zamiast maksymalnie wykwintnej kuchni francuskiej, jakieś konkretne jadło - w postaci wielkiego steku z frytkami. I chwała im za to.*

E3 2003:

Jest bezpiecznie!

No dobra, tyle już razy rozwodziliśmy się nad tym, że: a to „ jeszcze tylko parę miesięcy dzieli nas od E3" albo że „wszyscy z zapartym tchem oczekujemy na zbliżające się E3". No i w końcu targi odbyły się – i co? Pewnie czytacie to sobie i myślicie, że chłopaki specjalnie podbijali bębenek, bo w końcu płacą im za to, by gracze czekali w napięciu na jakieś targi, które nie wiadomo po co i kto organizuje, a tak naprawdę nic wielkiego się nie stało.

Zibi

Otóż, stało się. Powiem tak: po pierwsze - nie „jakieś tam targi", tylko gigantyczna impreza porównywalna z największymi koncertami muzycznymi, zawodami sportowymi albo festiwalami (czy co tam sobie jeszcze chcecie porównywać), po drugie - nie jest prawdą, że „nie wiadomo kto za tym stoi". Wiadomo dokładnie. To gracze tacy jak wy i my są siłą napędową tych targów, bo to przecież my będziemy w te wszystkie gry przez najbliższe miesiące młócili. I nieważne, że istnieją specjalne firmy, które za ciężkie pieniądze dbają o stronę organizacyjną E3 (na przykład IDSA – Interactive Digital Software Association), nieistotne też, że nie możecie tam być osobiście. To są wasze targi, a my tylko pełnimy skromną rolę oczu i uszu, byście się dobrze wszystkiemu przyjrzeli i samodzielnie ocenili, czy trzeba się cieszyć, czy bać. Na szczęście jest bezpiecznie, ale o tym za chwilę.

CHROM na E3? A jakże! To przecież światowa klasa.

Teraz wróćmy na chwilę do samych targów. Cały czas powtarzamy, że E3 to i E3 tamto, a co to właściwie znaczy? Wiadomo, że po angielsku brzmi to dumnie: Electronic Entertainment Exposition, ale nazwa w pełnym brzmieniu, i po polsku (Targi Elektronicznej Rozrywki), mimo wszystko brzmi tak jakoś zwyczajnie. Imponują za to rozmiary imprezy. Wyobraźcie sobie, że na powierzchni równej czterem Stadionom Dziesięciolecia, o, przepraszam – Legii albo Wisły, przez 3 dni tłoczą się i hałasują specjaliści od marketingu z firm dużych i małych. Z obowiązku napiszę, że chodzi o takie jak np. Sony, Microsofty, Eidosy, Activisiony, Nintendy, Electronic Artsy, Vivendi Universale, Atari i tak dalej, i temu podobne, ale przecież i tak wiemy, że za miesiąc albo pół roku zmienią one nazwę, połączą się z kimś, komuś coś sprzedadzą lub coś od kogoś kupią - i co wtedy zostanie? Oczywiście pamiętać będziemy tylko dobre gry. Tak czy siak trzydniowa impreza dotyczy przede wszystkim gier, których co roku pokazuje się tu w maju tyle, że choćbyście dniami i nocami mielili czarodziejskim dżojstikiem, nie dacie rady wszystkich posmakować, nie mówiąc już o ich przejściu. Tym razem zaprezentowano łącznie ponad 1100 gier! To robi wrażenie.

A skąd się właściwie E3 wzięło? Pierwsze targi odbyły się w 1995 roku i od razu zyskały sobie miano największej tego typu imprezy na świecie. W tym roku, podobno, było wszystkiego najwięcej od początku powstania imprezy (400 firm z 70 krajów, w tym 163 zadebiutowało na E3). To tu zawsze po raz pierwszy prezentowane są przełomowe wynalazki z tej branży. Od lat ścigają się tu zwłaszcza konsole - i w tym roku też toczyła się krwawa, i bez pardonu, wojna pomiędzy PlayStation 2 (możliwość podłączenia się do Internetu - Sony Online) Xbox Live (poprawione parametry i niższa cena) oraz GameBoy Advance SP (do 40 minut filmu w cartridgu). Ale co nam do tego, skoro tak naprawdę nie obchodzą nas konsole - tylko gry na blaszaka.

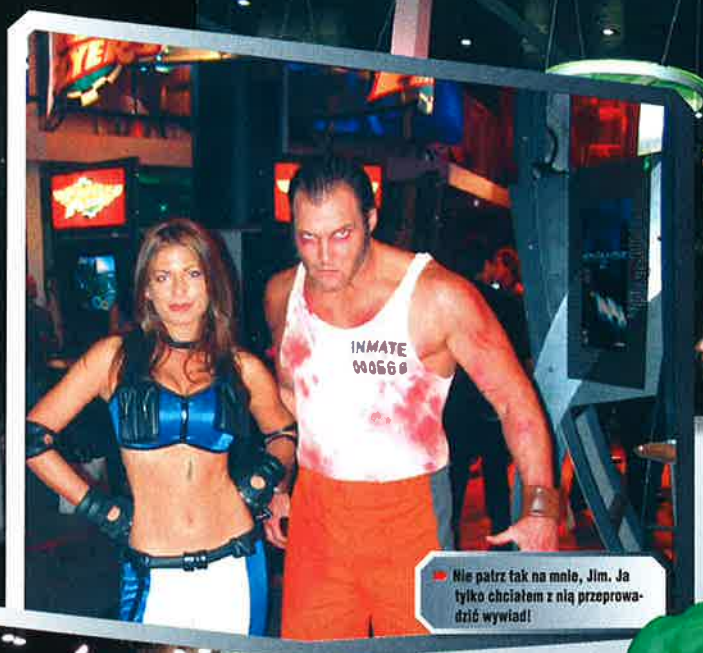
Gry na E3 w liczbach:
- 57,3 % gier na konsole
- 26,7 % gier na pecety
- 8,6 % gier na konsolki przenośne
- 4,7 % gier na telefony komórkowe
- 2,6 % gier online

Nie mówcie tylko, że chcielibyście teraz zobaczyć wszystkie warte uwagi supernowości na peceta, jakie udało nam się namierzyć w Los Angeles. Rany, to chyba nie jest możliwe. Umówmy się raczej tak, że na razie podam same smakowite kąski, a później, w kolejnych wydaniach CD-Action, będziemy się bliżej temu wszystkiemu przyglądać i odkrywać coraz więcej kart E3.

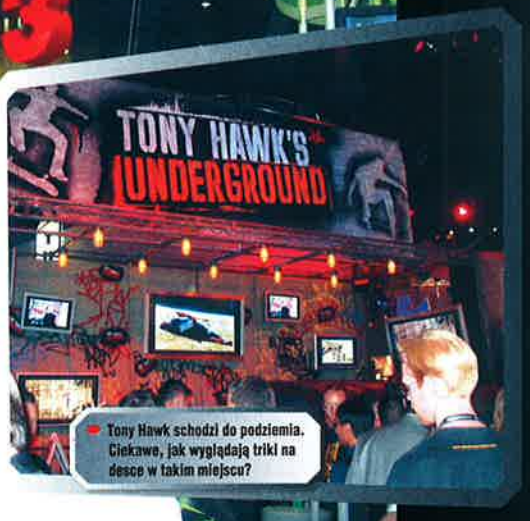
Jak już wcześniej wspomniałem - jest bezpiecznie. Po pierwsze - dlatego, że nad bezpieczeństwem E3 czuwała dzielna armia amerykańska z wyposażeniem lepszym niż nowe komputery, jakie w tym roku niektórzy szczęśliwcy dostali z okazji pierwszej komunii. ;-) Przede wszystkim jednak dlatego, że mimo zajadłych ataków konsol, nie zabraknie wielkich gier na komputer. Jakoś tak się szczęśliwie dla nas porobiło, że najwięksi bonzowie w tej branży postanowili powrócić do źródeł i na nowo porządnie zająć się pecetem. Nie twierdzę, że znowu będzie więcej gier komputerowych niż konsolowych, bo wszyscy wiemy, że to już raczej nigdy tak nie będzie. Twierdzę tylko, że stary poczciwy blaszak ma się dobrze i nie zamierza nikomu ustępować miejsca. No, chyba że własnemu młodszemu bratu – czyli Internetowi, z którym coraz mocniej i chętniej współpracuje.

Jakieś pół roku temu zapowiadaliśmy w „proroczym"

Takim złomem tego wózka nie da rady dogonić, ale chociaż próbowaliśmy...



Nie patrz tak na mnie, Jim. Ja tylko chciałem z nią przeprowadzić wywiad!



Tony Hawk schodzi do podziemia. Ciekawe, jak wyglądają trikl na desce w takim miejscu?

A, to tu mieści się siedziba tej słynnej międzynarodowej organizacji...

Na E3 nie było śladów podwyższonej gotowości ani żadnej ostrożności. Pomimo groźby zamachów.

Jednym z łatwiejszych sposobów poruszania się na targach jest zwykły rower.

uniesieniu, że nastąpi przełom technologiczny, a zaraz po nim pojawią się tytuły gier na PC z nowego wymiaru. No i stało się. Są hity, które już trafiły do sprzedaży (Enter The Matrix i GTA Vice City), a do tego już niebawem będą wielkie gry.

Gdybym miał wytypować prywatną listę największych nadchodzących hitów komputerowych pokazywanych na E3, na pewno musiałbym wziąć pod uwagę: Half-Life 2, Homeworld 2, Rainbow Six 3, Call of Duty, The Movies, Doom III, Hulk, Full Throttle: Hell on Wheels, Deus Ex 2, The Sims 2, Max Payne 2: The Fall of Max Payne, Knights of the Old Republic, Starcraft: Ghost oraz Black &White 2. Jak widać, niestety na listę tę składają się głównie sequele, czyli kontynuacje głośnych tytułów. Niestety, ponieważ oznacza to powolne wyczerpywanie się pomysłów.

Half-Life? Jakie Pół-życie albo Niby-życie? Half-Life 2 – Życie do Kwadratu!

Z drugiej strony, oczekiwania graczy są dość jasne. Raczej nie chcemy eksperymentować, jeśli mamy sprawdzone tytuły. Sam za siebie mówi zresztą fakt, że kolejka do minikina prezentującego Half-Life 2 nigdy się na targach nie kończyła. I nie ma się czemu dziwić. Niektórzy twierdzą, że jest to zdecydowany zwycięzca targów E3 2003. Łatwo jest typować taką grę, skoro z góry wiadomo, o co chodzi. Jasna sprawa – gra akcji widziana z perspektywy pierwszej osoby, która konkurencję odstawia na dystans większy niż droga Elda na rowerze z domu do biura redakcji. Różnice pomiędzy pierwszą częścią gry i tym, co pokazano w Los Angeles - są ogromne. Sekwencja dem prezentuje olbrzymie ilości emocji, jakie mogą okazywać bohaterowie.

Dane z rynku amerykańskiego, i nie tylko:

- 65 % Amerykanów w wieku od 6 lat wzwyż gra w gry komputerowe i gry wideo
- średnia wieku gracza w USA to 28 lat
- aż 43% populacji graczy to kobiety
- większość graczy nie robi tego w pojedynkę, tzn. 60% gra z przyjaciółmi, a 25% z rodzicami lub z rodziną
- łączna wartość sprzedaży gier w 2002 roku wyniosła 6,9 miliarda dolarów
- w 2002 roku sprzedano około 221 milionów gier komputerowych i gier wideo
- wszystkie gry na Zachodzie mają certyfikat wieku gracza i 68% gier ma oznaczenie E (everyone - wszyscy); www.esrb.org
- ponad 90% wszystkich gier kupują ludzie w wieku ponad 18 lat
- 16 spośród 20 najpopularniejszych gier w 2002 nadaje się dla wszystkich graczy (certyfikat E) lub dla nastolatków (T - teen)
- 56% spośród zagorzałych graczy przyznaje się do gry od ponad 6 lat, a 60% wierzy, że będzie nadal grać za 10 lat

Co ci się stało, Zibi? Wstawaj!

To nieprawda, że można się zgubić w gąszczu prezentowanych gier na E3!

Żeby zagrać we wszystko, co się dało, potrzebowaliśmy specjalnego robota. Udało się!

Twórcy chwalą się na przykład opanowaniem aż 40 różnych mięśni twarzy, co powoduje, że miny „trzaskane" przez uciekających przed nami nieszczęśników wyglądają bardzo realistycznie. Do tego efekty specjalne (ach i te kropelki oleju rozpryskujące się na bekach wystających ze ścian – pychota) czy ruchy postaci dorównujące tym z filmów animowanych Disneya. Akcja też ścina z nóg. Bohater nigdy się nie nudzi i zawsze ma co robić albo dokąd pójść. ;-) Błyskawicznie przenosimy się z poziomu ulicy na dach. Używamy różnych rodzajów broni, strzelamy, tniemy i nie mamy litości ani dla złych ludzi, ani tym bardziej dla potworów. A co na to inne postacie z gry? Patrzą, obserwują nas i uczą się. Tak, wygląda to, jakby sztuczna inteligencja w grze wzniosła się na nowe poziomy. Przekonacie się wkrótce sami - kiedy ujawnimy więcej szczegółów. Jest to jednak bardzo udoskonalona wersja czegoś, co już znamy.

Oj, coś ty tu kręcisz, stary...

Tym bardziej świeżo wygląda na tym tle gra The Movies, którą zamierza wydać Activision. Jej twórcą jest legenda branży gier Peter Mollyneux. The Movies nie jest nam całkowicie nieznane. O tym tytule pisaliśmy przy różnych okazjach, ale co innego opierać się na materiałach prasowych, a co innego zobaczyć ją na własne oczy. Generalnie chodzi w niej o kręcenie filmów i zarządzanie wytwórnią filmową. Jak zwykle w produkcjach Petera Mollyneuxa, gra zadziwia rozmachem i dopracowaniem szczegółów. Najlepsze jest jednak to, że nakręcone za pomocą gry filmy możemy sobie później oglądać, a nawet wysłać znajomym. W grze dobieramy współpracowników według naszych potrzeb i możliwości aktorów – innych do westernów, a innych do horrorów. Piszemy scenariusz, obmyślamy scenografię i kręcimy. Aktorzy są bardzo posłuszni, a wiele przy tym potrafią. Jeśli chcemy - na przykład - sfilmować scenę pojedynku na pięści pomiędzy kowbojem i żołnierzem, musimy ustalić, jak dobrze postacie potrafią się bić. Mogą być bardzo pretensjonalne, ale mogą się też tłuc jak zawodowcy. Twórcy gry zadbali o gotowe scenografie, z których możemy do woli korzystać. Cały czas zarządzamy gotówką oraz dbamy o nasz interes. Jeśli jednak grosz się nas nie trzyma i nie interesuje nas biznesowa strona kręcenia filmów, możemy się skupić na dobrej zabawie. Nawet jeśli nie macie talentu reżyserskiego - warto się zabawić. Ze śmiechu popuścicie w skejtowskie dżinsy po wyświetleniu rezultatów własnej pracy. Słowo.

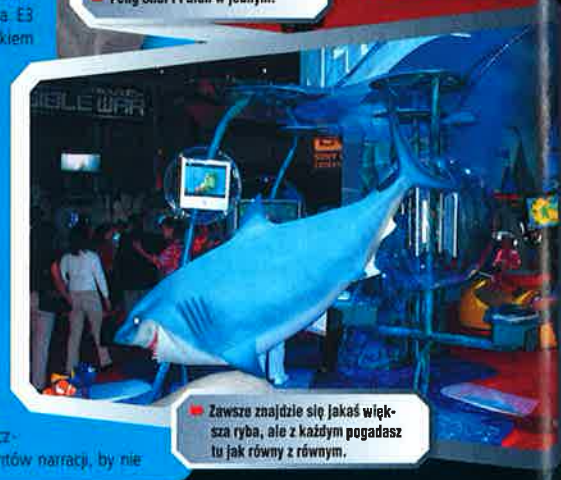
Do zobaczenia za rok!

Koniec serii Tony Hawk's Pro Skater

No proszę. Niektórzy jednak rozumieją, że powtarzanie w nieskończoność nawet najlepszych pomysłów prowadzi do nieuchronnego upadku. Activision zaprezentowało na E3 nową grę z Tonym Hawkiem w roli głównej, ale nie jest to już Pro Skater. Po 3 udanych odsłonach na PC (zobaczymy, jak wypadnie czwórka) i 4 na konsolę tym razem schodzimy do podziemia. Nowa gra będzie się nazywać Underground i póki co podobno nie ma mowy o wersji na PC. W tajemnicy mogę jednak wyjawić, że są już pewne oznaki prac nad wersją komputerową. Nowością jest wprowadzenie - obok tradycyjnych zręcznościowych zadań, elementów narracji, by nie powiedzieć przygody i RPG! Tak, tak, Tony to już nie tylko odstawianie trików na desce. Trzeba się będzie nagadać i nakombinować, aby dojść do swojego. Jeśli nie uda się tego zrobić na piechotę lub na desce, scenariusz przewiduje, ehm, tego... wypożyczenie samochodu.

Jeśli chcecie poczytać więcej na temat gier prezentowanych w tym roku na E3, zapraszam do kolejnego wydania CDA.

Feng Shui i Falun w jednym.



Zawsze znajdzie się jakaś większa ryba, ale z każdym pogadasz tu jak równy z równym.

Zgodnie z trendami i upodobaniami graczy wystawiono gry w następujących kategoriach:

- gry akcji - 20,3 %
- gry sportowe i samochodowe - 15,5 %
- RPG - 11,7 %
- strategie - 8,3 %
- przygodówki - 8 %
- gry dla dzieci - 5,1 %
- gry edukacyjne (edutainment) - 4,8 %
- symulatory - 2,9 %

UWAGA: pełna polska wersja instrukcji gry jest na CD z grą.

QUAKE II

Instalacja

W celu zainstalowania gry Quake II na komputerze, włóż płytę CD do napędu CD-ROM. Poczekaj, aż odpali się menu startowe. Jeżeli to nie nastąpi, dwukrotnie kliknij plik setup.exe w katalogu głównym płyty albo skorzystaj z opcji Uruchom w Menu Start i wpisz: x:\setup.exe (gdzie x to litera oznaczająca CD-ROM).

Menu główne

Po uruchomieniu gry automatycznie rozpocznie się tryb demo. W każdej chwili za pomocą klawisza Escape możesz przejść do menu głównego. Poruszasz się po nim za pomocą klawiszy góra/dół i wybór zatwierdzasz klawiszem Enter.

GAME (gra) - rozpoczęcie nowej rozgrywki w trybie singel player na określonym poziomie trudności oraz zapis i ładowanie gry. Do dyspozycji są trzy poziomy trudności - każdy z nich wpływa na żywotność, siłę i liczbę potworów, którym musisz stawić czoło.

Load Game - opcja pozwala dostać się do menu ładowania zapisanej wcześniej gry.
Save Game - opcja ta pozwala na zapisanie gry.

MULTIPLAYER (gra wieloosobowa) - założenie serwera gry, dołączenie do już istniejącej lub zmiana informacji o własnej postaci.

VIDEO (grafika) - wybór wyświetlania grafiki w trybie OpenGL lub software. Poza tym możliwość zmiany rozdzielczości, jasności, wybór trybu wyświetlania (pełny ekran lub okno), jakości tekstur etc. W zależności od wybranego sterownika, niektóre ustawienia mogą nie zadziałać do czasu wybrania opcji Apply. Po zmianie trybu graficznego ekran może migotać. Jest to sytuacja prawidłowa i po chwili wszystko powinno wrócić do normy.

Video Driver (sterownik grafiki) - za pomocą tej opcji możesz wybrać jeden z kilku sterowników: Software, 3Dfx OpenGL, Power VR, Open GL, Verite OpenGL i System OpenGL.

Software (brak wspomagania) - jeśli korzystasz z systemu Windows 95 i nie masz karty graficznej korzystającej z wspomagania sprzętowego w technologii OpenGL, wybierz tę opcję.

OpenGL – dzięki sterownikom OpenGL Quake II wyświetla lepszą grafikę 16- i 24- bitową z efektami świetlnymi i poprawioną przezroczystością.

3Dfx OpenGL - opcja ta powinna być używana na komputerach wyposażonych w 3Dfx Voodoo i Voodoo Rush.

Video Mode (tryb graficzny) - w tym menu znajdziesz wiele trybów graficznych, w których pracuje Quake II.

Screen Size (rozmiar ekranu) - znajduje się tu suwak i pozwala on na określanie obszaru wyświetlania grafiki. Zmniejszenie spowoduje przyspieszenie gry.

Brightness (jasność) - ten suwak kontroluje jasność wyświetlanego obrazu. W przypadku korzystania z OpenGL, wybierz opcję Apply, by zatwierdzić wybór.

Fullscreen (pełny ekran) - wybór wyświetlania w trybie pełnoekranowym lub okna systemu Windows.

Texture Quality (jakość tekstur - tylko OpenGL) - za pomocą tej opcji ustawiamy dokładność wyświetlania w trybach OpenGL.

Stipple Alpha (wyłączenie przeźroczystości obiektów - tylko software) - opcja pozwalająca na poprawienie szybkości działania gry kosztem jakości wyświetlania obiektów, takich jak okna, woda i lawa.

OPTIONS (opcje) - ustawienia klawiatury, myszy, joysticka, zmiana ustawień dźwięku i metody sterowania postacią.

Sfx Volume (efekty - głośność) - za pomocą klawiszy kursorów możesz przesuwać suwak, by uzyskać odpowiedni poziom głośności.

Sound Quality (jakość dźwięku) - do wyboru masz niską (11 kHz) i wysoką (22 kHz). Wybranie niskiej jakości może poprawić szybkość gry.

CD Music (muzyka) - za pomocą kursorów możesz włączyć lub wyłączyć muzykę w grze. Wyłączenie muzyki nie ma wpływu na szybkość gry.

Mouse Speed (czułość myszy) - ta opcja zmienia poziom reakcji na ruch myszy. Im wyższą wartość ustawisz, tym czulej postać będzie reagowała na ruchy wykonywane myszą.

Always Run (ciągły bieg) - jeśli chcesz, by twoja postać cały czas biegła, wybierz Yes.

Invert Mouse (odwrócenie osi) - odwrócenie sterowania myszy, czyli ruch do przodu to spojrzenie w dół itd.

Lookspring (centrowanie widoku) - automatyczny powrót do widoku na wprost w chwili puszczenia klawiszy odpowiedzialnych za spoglądanie w dół lub górę. Jeżeli opcja jest wyłączona, centrowanie następuje po wykonaniu kilku kroków naprzód. Opcja ta nie działa pod wodą.

Lookstrafe (bieg bokiem) - kiedy spoglądasz w dół lub górę, w chwili naciśnięcia klawisza w lewo lub prawo opcja ta pozwala na poruszanie się bokiem.

Freelook (widok swobodny) - po włączeniu tej opcji nie jest konieczne trzymanie klawiszy odpowiedzialnych za spoglądanie w górę i dół, lecz wystarczy ruch myszą.

Disable ALT-TAB (blokada wyjścia) - opcja ta pozwala na zablokowanie kombinacji klawiszy, która przenosi do systemu Windows.

Customise Controls (zmiana ustawień sterowania) - po wybraniu tej opcji ukaże się kolejne menu z listą wszystkich klawiszy sterujących w grze. Po liście poruszasz się za pomocą kursorów. Jeśli chcesz zmienić klawisze sterujące daną funkcją, po wybraniu jej wciśnij Enter. Następnie klawisz lub przycisk myszy, który ma uruchamiać daną funkcję. Jeżeli chcesz powrócić do oryginalnego ustawienia, przejdź do poprzedniego menu i wybierz opcję Reset Defaults.

QUIT (wyjście) - opuszczenie gry i powrót do systemu Windows.

PORUSZANIE SIĘ

Chodzenie - poruszasz się za pomocą myszy lub czterech klawiszy kursorów. Aby iść do przodu naciśnij kursor „w górę" lub środkowy klawisz myszy. Skręcasz za pomocą odpowiednich klawiszy kursorów lub ruchu myszy we właściwym kierunku.

Bieg - przytrzymaj klawisz Shift, aby zwiększyć własną prędkość. Jeżeli chcesz biegać przez cały czas, wejdź do menu głównego, następnie menu Controls i wybierz opcję Always Run.

Pływanie - kiedy jesteś pod wodą, wyceluj w kierunku, w którym chcesz płynąć i wciśnij klawisz naprzód. Kiedy będziesz pływał pod wodą, może ci zabraknąć powietrza. Za pomocą klawisza skoku (domyślnie Spacja) możesz wypłynąć na powierzchnię. Tu pamiętaj, by w dalszym ciągu przytrzymywać klawisz skoku, aby utrzymać się na powierzchni. Z wody można wyjść również za pomocą klawisza skoku. Niekiedy wyjścia trzeba poszukać, nurkując pod powierzchnię.

Skok - wykonujesz go, wciskając klawisz Spacji. Skoczysz dalej, jeśli w chwili wybicia byłeś w ruchu.

Strzelanie – strzelasz, wciskając klawisz CTRL lub lewy przycisk myszy; przytrzymując klawisz strzału prowadzisz ogień ciągły.

Spoglądanie w górę i w dół - klawisze A i Z pozwalają na spoglądanie w górę i dół. Kiedy zaczniesz się poruszać, linia twojego wzroku automatycznie wróci do domyślnego ustawienia. Możesz również skorzystać z opcji Free Look w menu Controls, która pozwoli na symulowanie ruchów głową za pomocą myszy.

Kucanie – jeśli przytrzymasz klawisz C, możesz kucnąć; dodatkowo wciskając klawisz „naprzód", zaczniesz się czołgać. Kiedy puścisz klawisz C, znajdziesz się z powrotem w pozycji wyprostowanej.

Uniki – jeśli przytrzymasz klawisz Alt i wciśniesz klawisze kursorów „w lewo" i „w prawo", możesz się poruszać bokiem w wybranym kierunku. (Jest to idealna metoda na unikanie pocisków i rakiet.)

Podnoszenie przedmiotów - aby podnieść przedmiot lub broń albo bonus, wystarczy na nie wejść. W przypadku gdy nie możesz czegoś podnieść, oznacza to, że masz już maksymalną liczbę takich przedmiotów.

Wybór przedmiotów – po użyciu klawiszy [i] przechodzisz pomiędzy kolejnymi posiadanymi przedmiotami. Naciśnięcie Enter powoduje wybór jednego z nich.

Upuszczanie przedmiotów - wybierz odpowiedni przedmiot lub broń, a następnie wciśnij klawisz (‘). Przedmiot upadnie na ziemię.

Oddawanie przedmiotów - w celu przekazania przedmiotu innej postaci wybierz go z listy i wciśnij klawisz (‘). Kiedy upadnie na ziemię, będzie dostępny dla wszystkich graczy.

Pełną wersję instrukcji możesz odpalić z paska zadań - Podręcznik, lub w grze, klikając w menu na opcję Pomoc.

UWAGA!
Jeśli po uruchomieniu gra działa za szybko - naciśnij ESC, z menu wybierz OPCJE i tam wyreguluj tempo rozgrywki za pomocą suwaka PRĘDKOŚĆ GRY. Gra jest spolszczona (napisy).

W Sadze jesteś wodzem jednego z klanów wikingów. Rozpoczynasz z niewielką liczbą podwładnych, ale z pewnością masz duże ambicje. W końcu na świecie pozostanie tylko jeden klan - oczywiście twój. Ludzie, elfy, karły, trolle, centaury i giganci muszą zostać podbici lub zniszczeni.

Menu Główne

1 gracz - tryb single player - przewijaj menu, by wybrać kilka opcji treningowych lub scenariusze
wielu graczy - tryb multiplayer
edytor scenariuszy - tu możesz tworzyć własne scnariusze
encyklopedia - dodatkowe, a przydatne w grze wiadomości o wikingach, ich mitologii itd.
pomoc - instrukcja gry (po polsku)
wprowadzenie - intro do gry
twórcy - informacje o autorach

Menu w grze

Po uruchomieniu gry naciśnij Esc, a zobaczysz menu, w którym są opcje

*zapis/ładowanie stanu gry
*skróty klawiszowe - czyli podstawowa klawiszologia
*pomoc - instrukcja do gry
*zadania - przypomnienie co jest celem danej misji
*koniec gry - powrót do menu głównego
*powrót do gry - kontynuujemy rozgrywkę
*opcje - tu m.in. regulujemy prędkość gry (ważne!), rozdzielczość, głośność muzyki i efektów itd.

Kampanie szkoleniowe

Wszystkie szkoleniowe misje są ze sobą ściśle powiązane: gdy ukończysz dane zadanie, zostaniesz automatycznie przeniesiony do następnego. Możesz jednak w każdej chwili uruchomić ten scenariusz, który cię interesuje.

Scenariusze zaawansowane

Odkryj świat Sagi, rozgrywając Scenariusze Zaawansowane w następującej kolejności:

Rozpocznij z Lindis, w którym obejmiesz panowanie nad klanem wikingów. Elementy, takie jak łupienie, plądrowanie i podbijanie będą oczywiście dostępne. Następnie zajmij się Metal, na którym klan twój rozpocznie misję ze statkiem, jednak bez żadnej ziemi. Valkyrie to magiczna przygoda - za jej ukończenie odpowiedzialna jest garstka gotowych na wszystko wojowników.

Po zaliczeniu lekcji poglądowych na temat wikingów zapraszamy do Magic, aby nauczyć się czegoś na temat elfów. W Crusade poprowadzisz wojowniczych mnichów w misji chrystianizacji ziemi rządzonych przez pogan. Ice to dowodzenie obroną krasnoludów przed oblężeniem gigantów. W Gengis zaś staniesz na czele najazdu w wykonaniu dzielnych centaurów.

Cattle zrobiliśmy tylko i wyłącznie dla żartu: jako troll Zog Zog będziesz musiał popilnować chwilę stadka giganta K'nruga. W Giant z kolei jako gigant weźmiesz udział w wojnie przeciwko trollom. Jeśli za dużo ci walki, polecamy Roads: zostaniesz przywódcą pokojowo nastawionego klanu z Południa. Jak obronisz własne ziemie przed agresorami bez ani jednego wojownika?

W Forrest staniesz na czele karłów, cierpiących z powodu małego terytorium. Okolica jest jednak taka rozległa, a krasnoludy tak ekspansywne...

W Nordic i River powrócisz do morskich przygód dzielnych wikingów. W pierwszym scenariuszu udasz się na poszukiwania skarbu ukrytego na jednej z kilku okolicznych wysp. Drugi zaś rzuci cię na wody wielkiej rzeki, gdzie będziesz mógł do woli siać terror.

W Seas wymienisz drakarry na statki elfów. Twoim celem będzie znalezienie magicznych drzew, niezbędnych do rozwoju twojego ludu. Desert wyśle cię na jałowe ziemie, na których to twoje trolle śnią o przejęciu terytorium należącego do elfów. Spraw, aby ich marzenia się spełniły.

Zakończ dwoma scenariuszami, w których próżno szukać grup twoich podwładnych. W Seven jako samotny wiking szukać będziesz zemsty, w Sleep - jako Walkiria - walczyć będziesz ze złem świata.

Kampanie zaawansowane możesz wykonywać w dowolnej kolejności. Oczywiście możesz też podporządkować się narzuconej liście.

Tryb sieciowy

Aby zagrać grupowo, każdy użytkownik musi mieć zainstalowaną Sagę na komputerze i mieć płytę z grą w napędzie.

W głównym menu wybierz opcję gry sieciowej. Na następnej stronie zostaniesz proszony o podanie imienia, wybranie preferowanego trybu połączenia i potwierdzenia wszystkich decyzji poprzez wciśnięcie OK.

Jeśli wybrałeś IPX, TCP/IP lub połączenie szeregowe, pojawi się strona, na której będziesz miał dwie możliwości wyboru:

1) Przyłączenie się do istniejącej gry.
2) Stworzenie nowej gry i oczekiwanie na pozostałych graczy.

PRZYŁĄCZENIE SIĘ DO ISTNIEJĄCEJ GRY

Ta opcja jest aktywna tylko i wyłącznie wówczas, gdy stworzona została co najmniej jedna gra. Jeśli zdecydujesz się na dołączenie się do gry, po prostu kliknij przycisk Przyłącz. Przeniesiesz się do okienka oczekiwania, w którym będziesz mógł porozmawiać z innymi graczami. Sesja rozpocznie się, kiedy twórca rozgrywki tak zadecyduje.

TWORZENIE NOWEJ GRY

Klikasz Stwórz. Będziesz musiał wybrać mapę, na której misja będzie rozgrywana.

WAŻNE!
Musisz wybrać mapę z katalogu MULTIPLAY. Inne mapki nie będą nadawać się do rozgrywki sieciowej.

Po wybraniu mapy z katalogu MULTIPLAY zostaniesz przeniesiony do okienka oczekiwania, w którym zobaczysz kilka pustych okienek. W nich będą się pojawiać gracze, którzy mają ochotę przyłączyć się do twojej gry. Gdy już wszystkie zostaną zapełnione (wszyscy gracze przyłączą się), będziesz mógł uruchomić grę, klikając ikonę Start.

Jako twórca gry masz następujące możliwości:
1) Zmniejszyć liczbę dostępnych miejsc dla graczy.
2) Wyrzucić niechcianego gracza za pomocą ikony buta.

WAŻNE!
Jeśli zdecydujesz się stworzyć grę - pamiętaj, że twoja maszyna będzie jednocześnie serwerem Sagi. Dlatego też gdy opuścisz grę, przerwiesz zabawę wszystkim pozostałym użytkownikom. Jeżeli przegrasz, nie wyłączaj programu - tylko pozwól, aby gra toczyła się dalej, aż wygra kto inny.

TRYB SIECIOWY: SOJUSZE

Aby zaproponować sojusz w trybie sieciowym:
1) Kliknij ikonę Klany Świata.
2) Zaznacz klan, z którym chcesz zawrzeć pakt.
3) Kliknij ikonę przedstawiającą gołębia.

Wybrany gracz ujrzy wiadomość „klan proponuje sojusz" w menu Klanów Świata, które automatycznie zostanie otwarte na jego komputerze. Imię gracza proponującego układ będzie u niego zaznaczone pulsującą gałązką oliwną. Aby przyjąć sojusz, gracz będzie musiał zaznaczyć imię wspomnianego gracz i kliknąć ikonę z gołębiem. By odrzucić propozycję, wystarczy zamknąć okno.

Gdy sojusz zostanie już zaklepany, zwycięstwo będzie już tylko kwestią obozów. Wystarczy, że jeden z sojuszników pokona lub podbije wszystkich wspólnych wrogów.

Należy jednak pamiętać, że gracz może w każdej chwili zerwać sojusz. Aby to zrobić, wystarczy, że zaatakuje sojusznika.

Edytor map

Możesz stworzyć własną mapę i rozegrać ją wraz z innymi graczami.

Standardowo mapa tworzona w edytorze zostaje zapisana w katalogu: **C:\Program files\Cryo\Saga\Custom**. Gdy będziesz chciał rozegrać tę mapę sieciowo, zacznij jej tam szukać. Pamiętaj, że zanim inni gracze będą mogli z niej skorzystać, będą musieli przekopiować ją do tego samego katalogu, co ty.

Klawiszologia

CTRL + B - wycentrowanie na ostatniej walce
CTRL + U - wycentrowanie na wybranej postaci
CTRL + C - wycentrowanie na katerze głównej
CTRL + F - zamknięcie wszystkich okien
CTRL + Enter - wysłanie wiadomości do sojuszników
CTRL + S - zapis stanu gry
CTRL + O - ładowanie stanu gry
F1 - help
+\- - zoom/unzoom
CTRL + H - pomoc
Pause - pauza
CTRL + Q - bye!
Alt + F4 - bye!
Kursory - przewijanie terenu
CTRL + kursory - przewijanie mapy
Shift + LMB - wybór postaci
CTRL + rozkaz - wydanie rozkazu
Shift + wybór postaci - dodawanie/usuwanie postaci z zaznaczonej grupy
Alt + wybór postaci - wybranie postaci z zaznaczonej grupy

Czyż to nie ułatwia życia?

BATTLEZONE II

Wymagania sprzętowe: akcelerator 3D; P 200 MHz; 64 MB RAM; DirectX 7.0; 585 MB na HDD + 100 MB na plik wymiany. Do gry w Internecie - modem 28,8 Kbps lub szybszy.

Instalowanie gry

1. Przed rozpoczęciem instalacji zakończ wszystkie programy. Zwróć również uwagę, czy pamięć wirtualna (we właściwościach „Mojego Komputera") jest włączona.
2. Włóż płytę do czytnika i poczekaj na autostart.
3. Kliknij Install i podążaj za instrukcjami na ekranie.
4. Po zakończeniu operacji program zainstaluje Quicktime i DirectX, jeśli ich jeszcze nie masz.
5. Po zakończeniu instalacji możesz uruchomić grę z menu start: Start=>Programy=>Battlezone 2™

Główny ekran

Pilot Login - przed rozpoczęciem gry w Battlezone II musisz się zarejestrować jako nowy pilot albo wybrać poprzednio wpisane imię. Postępy i ustawienia każdego pilota są zapisywane osobno. W ekranie logowania możesz również skasować starsze wpisy.

Logout - natychmiast zamyka grę
Options - pozwala ci ustalić opcje gry i grafiki
Single - uruchamia ekran z briefingiem dla następnej misji, którą musi ukończyć zalogowany gracz, aby posunąć grę do przodu
Instant - zabiera gracza do menu Instant Action, w którym ten może wybrać jedną z misji, by od razu zacząć grać
Multi - zabiera gracza do menu Multiplayer
File - pozwala graczowi na załadowanie poprzednio zapisanych gier

POJEDYNCZY GRACZ

Full Briefing - ten ekran pokazuje szczegółowe informacje o obecnej sytuacji - tak jeśli chodzi o politykę, jak i militaria
Archive - ten ekran pozwala na ponowne przejście misji, które gracz ukończył wcześniej

Klawiszologia

Esc - Menu Opcji
W - Naprzód
A - W lewo
D - W prawo
B - Odwrócenie się
C - Użycie/plecak
E - Skok
H - Wyskoczyć
Ctrl-B - Wyskoczyć na zewnątrz (np. z wieżyczki)
T - Cel

N - Stwórz latarnię kierunkową
L - Światła
Spacja - Zaznacz obiekt w sieci
0-9 - Klawisze komend
Shift - Przytrzymaj, by zbudować wiele jednostek
Ctrl - Przytrzymaj, aby zaznaczyć pojedyncze jednostki z grupy
F1-F10 - Wybierz grupę (możesz wybrać wiele grup)

Ustawienia Kamer

Możesz zmienić ustawienie kamery poprzez jednoczesne naciśnięcie Shiftu i klawisza funkcyjnego przy widokach zewnętrznych. F2, F3 oraz kursory - poruszają kamerą.

Shift-F1 - Normalny widok z kokpitu
Shift-F2 - Widok „ponad ramieniem"; polecamy w szczególności dla statków z wieżyczkami
Shift-F3 - Zewnętrzny widok „trzecioosobowy"
Shift-F4 - Włącza/wyłącza wirtualny kokpit
Shift-F5 - Włącza/wyłącza cały interfejs
+ i - - na klawiaturze numerycznej pozwalają na przybliżanie i oddalanie obrazu

Poruszanie się

Mouse X - Sterowanie (analog)
Mouse Y - Wysokość (analog)

Broń

Mouse 2 - Następna broń
Mouse 1 - Strzał
Mouse 3 - Broń specjalna

Interfejs

Del - Zlikwiduj latarnię wskazującą
M - Zamień się „rolami"
Lewy Shift - Wielokrotny wybór
Ctrl-C - Wycentrować widok (w widoku satelitarnym)
O - Pokaż zadania
I - Pokazuje informacje
R - Radar

Komenda

' - Ekstra Menu
Tab - Zlikwidowanie Menu

Kamera

Up Arrow - Podnieś poziom
Down Arrow - Obniż poziom
Left Arrow - W prawo
Right Arrow - W lewo
Numpad + or = - Przybliż
Numpad - or - - Oddal
Insert - Przywróć domyślny zoom

Główne opcje

Mission Difficulty - ustala trudność dla misji dla pojedynczego gracza
Reverse Mouse - „przewraca" działanie myszki - po włączeniu gra przechodzi w „samolotowy" tryb
Accelerate Mouse - zwalnia powolne ruchy myszą, a przyśpiesza szybkie
Mouse Sensitivity - ustala czułość myszy przy kierowaniu pojazdami
Automatic leveling - ta opcja pomaga nowym graczom kierować ich statkami poprzez automatyczne korekty, które sprowadzają wehikuł do pionu; zaawansowani gracze prawdopodobnie będą chcieli wyłączyć tę opcję, co pozwoli im na wykonywanie bardziej skomplikowanych manewrów

Opcje graficzne

Tryb wideo - w tym oknie możesz zmienić rozdzielczość gry, zwróć uwagę na to, że dostępne rozdzielczości zależą w pełni od rodzaju i jakości karty graficznej, którą posiadasz
Niebo - określa poziom jakości wyświetlania nieba; im większy, tym lepiej będzie ono wyglądać; jednak na słabszych komputerach spowoduje to spowolnienie gry

Źródła światła - ustala liczbę dynamicznych źródeł światła; ustawienie None wyłącza całkowicie dynamiczne źródła światła; sugerujemy posiadaczom słabszych komputerów, One włącza tylko światła dla otoczenia; All - wszystkie źródła światła są włączone, najwyższy poziom grafiki
Otoczenie - ustala poziom szczegółowości otoczenia; ustawienie High włącza multiteksturowanie
Mgła - włącza/wyłącza mgłę i niektóre efekty (np. burzę śnieżną); ustal Off dla najszybszego działania, On dla najładniejszej grafiki
Pogoda - włącza/wyłącza efekty pogodowe, takie jak śnieg i deszcz (o ile na mapie takowe występują); ustal Off dla największej szybkości, On dla efektów pogodowych
Odblaski - włącza/wyłącza odbicia w wodzie. Ustalenie "off" może znacznie poprawić szybkość wyświetlania grafiki.
Rozmiar tekstur - ustala rozmiar dla tekstur otoczenia. Mniejsze tekstury zabierają mniej pamięci, przez co gra działa szybciej.
Obiekty - Ustala poziom szczegółowości otoczenia - drzew, krzaków, skał, gór lodowych, etc.
Cienie - ustala jakość rzucanych przez pilotów i pojazdów cieni
Optymalizacja Pentium 3 - jeśli masz procesor Pentium III (lub nowszy, posiadający te same efekty), włącz tę opcję, by polepszyć prędkość działania gry.
Kokpit 3D - włącza/wyłącza trójwymiarowy kokpit w pojazdach. Ustal "Off" dla najszybszego działania.
Efekty - ustala poziom szczegółowości wystrzałów z broni, dymu i eksplozji
Szczegółowość obiektów - ustala poziom detali dla pojazdów i budynków.
Jasność - określa poziom jasności gry; jeśli ekran jest za ciemny, przesuń suwak; ta opcja pojawi się tylko wtedy, gdy twoja karta graficzna potrafi ją obsłużyć - nie ma jednak najmniejszego wpływu na szybkość działania gry

Opcje dźwięku

Music Volume - ustala głośność muzyki podczas gry
Effects Volume – określa głośność efektów dźwiękowych w grze (wybuchy etc.)
Voice Volume - ustala głośność głosów wszystkich postaci w grze; jeśli masz problemy ze zrozumieniem angielskiego, sugerujemy przesunięcie tego suwaka maksymalnie w prawo
Sound Channels - ustala liczbę dźwięków, które komputer będzie chciał odgrywać jednocześnie; może mieć to wpływ na szybkość działania gry; jeśli masz szybki komputer i porządny zestaw głośników, bardzo zalecamy włączenie maksymalnej liczby kanałów

UWAGA!
Więcej informacji o grze znajduje się na Cover CD w formie hipertekstowej (html). Tam przeczytacie o trybie dla wielu graczy, znajdziecie opis postaci, budowli, jednostek i broni, kilka porad etc.

Czarny Iwan

Męski temat

Kobiece postacie, jakie spotykaliśmy w grach, prezentują zazwyczaj podobny typ osobowości. Są silne, pewne siebie, gotowe do walki na śmierć i życie i do krańcowego poświęcenia się dla szczytnej idei lub ogólnie pojętego dobra ludzkości. Najczęściej ukazane są w sposób, który nie pozostawia cienia wątpliwości, że to kobiety. Często ubiór gwiazdy więcej pokazuje, niż kryje, dodatkowo podkreśla atrybuty kobiecości. W większości przypadków zabiegi te są bardzo ostrożne, bo przecież do gier zasiada również małoletnia dziatwa, która ma jeszcze mleko pod nosem. Nie zawsze jednak widoki w grach są na poziomie przygód Bolka i Lolka grających w klasy z Tolą. Niekiedy twórcy folgują własnej fantazji i rysują kobiece postacie tak, jak chcieliby je widzieć. Rwą okrycia i ubranka w tak przewrotny sposób, że nikt nie może zarzucić im epatowania pornografią. Zdarzają się też skrajne przypadki, w których zupełnie nic już nie ma do ukrycia przed żądnym wrażeń odbiorcą. Poniżej zamieszczono dziesięć luźno dobranych, popularnych kobiecych postaci w grach.

Mam dla was zabawę, która sprawdzi wasze spostrzegawczość i pamięć wzrokową. Wysoki wynik będzie oznaczał, że zwracacie uwagę na „szczegóły", a dokładniej mówiąc - jeden lub nawet dwa. :)

Każdy obrazek kobiecej postaci ma swój odpowiednik w kółeczku z "fragmentem" ciała bohaterki. Wasza w tym głowa aby je wszystkie połączyć. Fotografia ukazująca klatkę piersiową jest inna od tej, na której zaprezentowano całą postać - a więc zadanie jest poważnie utrudnione. Dla ułatwienia kilka informacji o każdej bohaterce. Dobrej zabawy!

„Twarz zwierciadłem duszy", ale nie tylko ona przyciąga wzrok. Mocno wydekoltowane suknie na dworze Ludwika XIV nie zostały tak skrojone dlatego, by ówczesnym damom było odrobinę chłodniej, ale aby panowie mogli się nieco spocić, nurkując wzrokiem w wiadome rejony.

Lara Croft

Wiek: 34 lata
Miejsce urodzenia: Wimbledon, Anglia
Specjalność: odkrycia archeologiczne
Dodatkowe umiejętności: wyczynowy kierowca (rekord w przejeździe z Tierr del Fuego w Ameryce Południowej do autostrady na Alasce), mistrzyni sportów ekstremalnych, znawczyni historii starożytnej, ekspert broni palnej, świetny kucharz
Gra: Tomb Raider

Programiści z firmy Eidos Interactive starannie opracowali wygląd wirtualnej bohaterki własnych gier - jest ona piękna, ale w dość zwyczajny sposób; pociągająca, ale nie wyzywająca; przy tym energiczna i przebojowa. Czy nastoletnich graczy naprawdę fascynuje piękna kobieta mordująca z zimną krwią? Popularność Brytyjki, która przebojem trafiła również na duży ekran, jest chyba najlepszą odpowiedzią.

Mrowie modelek, które wcielały się w rolę Lary, wcale nie przysłoniło jej cyfrowego wizerunku, jaki można znaleźć w milionach kopii w Internecie i nie tylko. Lara jest piękna, błyskotliwa, inteligentna, a atrybutów jej kobiecości po prostu nie sposób ominąć wzrokiem. :)

Kobiety, nieletni i purytanie - nie czytać!!!

Tifa Lockheart

Wiek: 20 lat
Miejsce urodzenia: Nibelheim
Specjalność: rękawice (walka)
Dodatkowe umiejętności: magia, kelnerka w barze i członek grupy AVALANCHE
Gra: Final Fantasy VII

Tifa jest jedną z pierwszoplanowych postaci w grze Final Fantasy VII. Działa w grupie terrorystów-ekologów zwanej Avalanche. Jej celem jest wysadzenie elektrowni Mako (podobno głównego zagrożenia dla Ziemi). Dziewczyna pochodzi z Japonii, dlatego ma specyficzną „mangową urodę". Nie każdy lubi wielkie jak talerze oczy, które przesłaniają pół twarzy. Na szczęście są też zdjęcia, na których dziewczę ma bardziej symetryczną i proporcjonalną twarzyczkę. Nie twarz jednak przyciąga uwagę widza, o nie... Znacznie większe niż oczy, a nawet głowa bohaterki FF VII są jej „wdzięki", które wyeksponowano tak wyraźnie, że w żaden sposób nie da się ich przeoczyć. Wpada się pomiędzy te kule jak śliwka w kompot lub mucha do słoika z miodem. Słodka tortura. Ładnie to wygląda, a ponieważ charakter naszej gwiazdy został tylko lekko zarysowany, gracze koncentrują się na tym - co widać. I słusznie.

Delfi

Wiek: brak danych
Miejsce urodzenia: odległa asteroida
Specjalność: czary
Dodatkowe umiejętności: powalający urok
Gra: Giants: Citizen Kabuto

Delfi jest niesamowita. Ta niewinna, piękna dziewczyna o karmazynowych oczach i błękitnej skórze jest jedną z Władczyń Mórz, a także córką przebiegłej królowej Saffo.

Jej dobra i czysta natura idzie w parze z idealnę linią ciała, którego Delfi wcale nie musi się wstydzić. W grze występuje topless i muszę przyznać, że jest to piękny widok.

Fale czarnych włosów, czerwone jak krew oczy i niebieskie usta, na których zawsze gości lekki tajemniczy uśmiech, zniewalają od pierwszej chwili. Błękitna skóra bogini wydaje się delikatna i cienka jak pergamin, ale to tylko pozory. W tym ciele kryją się olbrzymia siła i moc, które źródło mają w naturze i pierwotnej magii planety.

Delfi potrafi rzucać potężne czary, których echa przechodzą przez szkło monitora. Spotkałem już kilku fanów, których Delfi całkowicie i z kretesem oczarowała. Spotkanie z boginią pozostawia u graczy piętno przez wiele tygodni. Kto grał, ten o tym wie.

Julia

Wiek: 20 lat
Miejsce urodzenia: Eden
Specjalność: ciężki miecz dwuręczny, kusza
Dodatkowe umiejętności: akrobatyka, rzucanie sztyletem
Gra: Heavy Metal F.A.K.K.2

Julia to odziana w skóry i stal dziewczyna, którą możecie zobaczyć w grze pt. Heavy Metal: F.A.K.K.2. Tytuł nawiązuje do legendarnego animowanego filmu „Heavy Metal". Sceneria i muzyka gry wspierają się na motywach z filmu, natomiast historia rozpoczyna się w świecie Melting Pot, równo 30 lat później.

Julia ma powierzchowność jakby Lary Croft, ale jej wdzięki o wiele bardziej wyeksponowano. Silna niczym tur i zręczna opięta jest siatką rzemieni i pasków jak wieprzowa szynka. Odzieży tego typu nie zobaczycie w zwykłym sklepie z galanterią skórzaną, to pewne. Grafika w grze jest nawet niezła - wszystko obłe i okrągłe tak jak trzeba, co w przypadku Julii ma kapitalne znacznie. Jeżeli uważacie, że Lara świetnie się porusza, przypatrzcie się Julii. Tej gracji Lara nie będzie miała i w 24 odsłonie Tomb Raidera. Julia to prawdziwy wulkan. To się czuje, wie i wciąż chce się tego więcej.

Rynn

Wiek: ok. 25 lat
Miejsce urodzenia: jedna z pomniejszych krain Imperium
Specjalność: topór
Dodatkowe umiejętności: czarowanie i używania magicznych artefaktów
Gra: Drakan: Order of the Flame

Rynn wystąpiła w Drakan: Order of the Flame. Ktokolwiek zetknął się z tą grą, momentalnie znalazł się pod wpływem uroku błękitnookiej i wysokiej jak brzoza dziewczyny, z burzą kasztanowych włosów. Kiedy Lara wyglądała jeszcze jak lalka Barbie wysłana z misją do domku Kena, Rynn przemierzała fantastyczne krainy Imperium w poszukiwaniu świętego Ducha Smoka. Towarzyszył jej olbrzymi czerwony smok zwany Arokhem. Rynn dosiadała go na męski sposób i z jego grzbietu gromiła armię potworów. Mistrzyni miecza, topora i łuku parała się także białą magią. Każdy, kto ma chęć zobaczyć tę zielonooką nimfę, powinien poszukać sequela gry zatytułowanego Drakan: The Acient's Gate.

Lula

Wiek: 25 lat
Miejce urodzenia: brak danych
Specjalność: biznes porno
Dodatkowe umiejętności: taniec brzucha, aktorka w produkcjach XXX
Gra: Lula 3D

Kariera tej zielonookiej blondynki rozpoczęła się od gry klasy SIM zatytułowanej WET - The Sexy Empire. Lula błyskawicznie została niekoronowaną królową porno. Miała instynkt drapieżnika i szósty zmysł do tego trudnego biznesu. Kolejne projekty z seksbombą w roli głównej to WET ATTACK - The Empire Cums Back i Lula 3D.

Plastikowe i różowe bluzeczki opinające biust o rozmiarach dorodnego melona to znak rozpoznawczy bohaterki. Uwagę zwraca również pasek czarnego materiału z przekory zwanego chyba spódniczką oraz czarne wysokie kozaki.

Wystarczy tylko spojrzeć na czerwone, rozchylone usta i prześliznąć wzrokiem po ciele Luli, aby się stać jej wiernym fanem. Lula zna własną wartość. Podobno ma zamiar zrzucić z piedestału samą Pamelę Anderson! Serial telewizyjny z jej udziałem nosi roboczy tytuł „PIP". Czekamy z niecierpliwością!

Aribeth de Tylmarande

Wiek: nieokreślony
Miejsce urodzenia: kontynent Faerun
Specjalność: miecz (paladyn)
Dodatkowe umiejętności: magia
Gra: Neverwinter Nights

Aribeth wystąpiła w grze Neverwinter Nights - tytanie RPG, w którym akcja obejmuje fantastyczny świat Forgotten Realms.

Aribeth de Tylmarande jest prawą ręką władcy Neverwinter, Lorda Nashera - Alagondara - i zalicza się ją do największych paladynów w Tyr's. Słynie z urody i jest wielbiona za czystość ducha oraz siłę przekonań. Zawsze chodzi w (niemal) pełnej zbroi płytowej. „Niemal" - bowiem Aribeth ma odsłonięty dekolt, co ma chyba zmącić umysł i pobudzić zmysły potencjalnych przeciwników. Pierś Aribeth zakrywają kryzowane zdobione blachy, ale jak wspomniałem - jedynie częściowo, ponieważ przy głębokim oddechu z pewnością by ją uciskały. Widok jest niebanalny. Połączenie delikatnego ciała i grubego pancerza kojarzy się z radosną twórczością Markiza de Sade i wynalazkami średniowiecza w rodzaju „żelaznej dziewicy".

Catherine Anne Archer

Wiek: 20 lat
Miejsce urodzenia: Glasgow, Szkocja
Specjalność: broń palna
Dodatkowe umiejętności: walka wręcz, specjalistka od materiałów wybuchowych, tester prototypowych rodzajów broni szpiegowskich
Gra: The Operative: No One Lives Forever 1, 2

Cate Archer jest agentką supertajnej organizacji UNITY, której głównym celem jest zneutralizowanie i likwidacja terrorystycznej grupy H.A.R.M. Warto dodać, że gra rozgrywa się w latach sześćdziesiątych, a więc zarówno Cate, jak i cała otoczka wokół niej nawiązują wyglądem i stylem do tamtych czasów.

Cate jest słodka jak wszystkie trzy Aniołki Charliego razem wzięte i bardziej przebiegła od Jamesa Bonda. Postać Cate złożono z ponad 2000 polygonów (w 2 części), co oznacza, że każdy szczegół jej osoby został oddany w najdrobniejszych detalach. Służbowym strojem Cate jest obcisły kombinezon w biało-pomarańczowe pasy. Większość osób, które spotkały Archer, odczuwało niepokojący dylemat: czy patrzeć w zdumiewające, olbrzymie i szarozielone oczy Kasi, czy może w głębokie rozcięcie jej stroju. Agentka potrafi wyeksponować to, co trzeba - i wykorzystuje efekt oszołomienia u przyszłych ofiar - by jej szybko wyeliminować. Podobno jednak chętnych nigdy nie brakuje...

Elexis Sinclair

Wiek: 31 lat
Miejsce urodzenia: dzielnica bogaczy „Sal Marinos" na przedmieściach Freeport
Specjalność: inżynieria genetyczna
Dodatkowe umiejętności: manipulacje kodem genetycznym, ukończone studia - chemia i biologia
Gra: Sin, Sin Gold, Wages of Sin, Sin: The Movie

Elexis jest głową SinTEK Industries - ogólnoświatowej korporacji zajmującej się badaniami w zakresie bioinżynierii genetycznej. Nasza gwiazda występuje w grze Sin zdominowanej przez kwadratowego mięśniaka, niejakiego Johna R. Blade'a, który oczywiście rozwala SinTEK i jego piękną przywódczynię. Elexis pojawia się rzadko, ale kiedy się to dzieje, ręce graczy zaczynają drżeć. Smukła, ubrana w błyszczący i krwistoczerwony kombinezon porusza się z gracją i precyzją noża chirurgicznego. Jej długie palce zakończone są ostrymi, czerwonymi paznokciami, na widok których nawet Blade czuje armię mrówek maszerujących po plecach.

Elexis ma śródziemnomorską urodę. Pełne usta i zielone kocie oczy - przeszywają wszystko i wszystkich bystrym zimnym spojrzeniem. Grube, zawsze groźnie zmarszczone brwi i skrzywione usta nadają jej obcy, nieco odpychający wygląd. Zamiast patrzeć w oczy, lepiej spojrzeć niżej – tam, gdzie znajdują się znacznie przyjemniejsze dla oka widoki. Czerwony kostium musi znosić potężne naprężenia, bowiem Elexis została niezwykle hojnie wyposażona przez naturę.

Kobiety, nieletni i purytanie - nie czytać!!!

CZYTELNICY NADESŁALI >>

VETO!

Project IGI 2: Covert Strike

Nie zgadzam się z autorem recenzji w kilku punktach i według mnie - ocena IGI 2 jest trochę przesadzona.

Po pierwsze, autor chyba się zapędził w przyznawaniu grze plusów. Chodzi mi o „save w trakcie misji". Przecież to już standard w grach nowej generacji i brak możliwości zapisu gry w dowolnym momencie powinno się uznawać za wadę, natomiast jego obecnością nie ma co się zachwycać - taka opcja po prostu musi być. A że w pierwszej części autorzy o tym zapomnieli – to ich poważny błąd. Natomiast w dwójce tylko go naprawili, ale to nie jest żaden plus w odniesieniu do ogółu gier.

Kolejną wadą IGI 2 są mapy, a właściwie skutek ich wielkości. Moim zdaniem, są trochę za duże, przez co wczytują się niemiłosiernie długo. Niestety autor recenzji chyba tego nie zauważył (albo mu to nie przeszkadzało, mnie jakoś to się nie bardzo podobało).

Teraz coś, co Allor uznał za błąd, a mnie to w zasadzie nie przeszkadza. Otóż - za dobra celność wrogów. Jakoś gram już dosyć długo i nie daje mi się we znaki to, że wrogowie celują lepiej niż ja czy że częściej trafiają. Owszem, zdarza mi się zginąć w niektórych potyczkach, ale myślę, że autor recenzji trochę przesadził. Jeśli już przy strzelaniu i zabijaniu jesteśmy - dochodzimy do zdrowia. Na miłość boską, czy twórcy nie mogli wyposażyć agenta Jonesa w apteczki?! Ja wiem, że tu chodzi o realizm, wierne oddanie rzeczywistości i takie tam, ale czasem przez to, że popełnimy mały błąd podczas walki i uleci nam za dużo zdrówka, musimy zaczynać misję od początku (bo później nie ma jak się wyleczyć i mamy przerąbane), co trochę irytuje.

Ogólnie jak dla mnie - Project IGI 2 nie zasługuje na 9 oczek. Według mnie 7+, no może 8 w nagrodę za to, że twórcy poprawili własne błędy z pierwszej części.

Fargasse

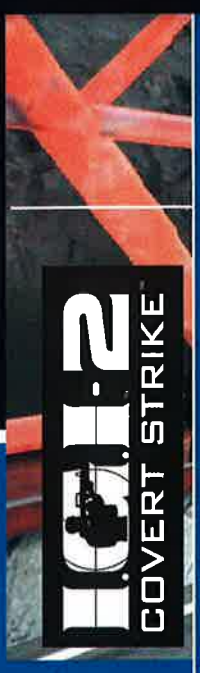
Hearts of Iron

Pozwolę sobie nie zgodzić się z recką spolonizowanej wersji Hearts of Iron. Lokalizacja jest całkiem w porządku - pod niektórymi względami, to fakt, ale kładzie ją zupełnie jeden, jedyny babol: mianowicie wszystkie nazwiska radzieckich generałów są zapisane W ORYGINALNEJ, ANGLOJĘZYCZNEJ TRANSKRYPCJI! Takie kwiatki jak 'Zhukov', 'Konev' czy 'Iosif Visarionovitz Stalin'(!) potrafią dobić nawet najbardziej tolerancyjnego gracza (przynajmniej takiego purystę językowego jak ja). I to ma być drobiazg? To tak, jakby w „pełni spolszczonej wersji" - dajmy na to – Fallout 3 wszystkie nazwy przedmiotów były po angielsku! Ponadto nie zlokalizowano nazw części miast, np. jest 'Chisnau' zamiast 'Kiszyniów', ale to są już faktycznie drobiazgi.

Jak dla mnie, „drobiazg" z radzieckimi nazwiskami oraz fatalnie przetłumaczony tytuł (dorównuje on End of Twilight przetłumaczonej na Zaginiona Tarcza Wikinga :-/) skutecznie blokują tej polonizacji dostęp do oceny 9. Dla mnie 7+ albo naciągane 8. A mogło być tak pięknie... Jak to kiedyś powiedział MacAbra (OŻW!) „dla 99% graczy jest to obojętne. Ale jest ten jeden procent maniakow".

PS OŻW. = Oby Żył Wiecznie

Jedrek41 aka Darth Jedrek z Dąbrowy Tarnowskiej



Nie rozumiem, jak Interloop mogło skopać sequel takiej świetnej gry, jaką był Project IGI. Ale widocznie jakiś nierozumny jestem! Przecież ta gra w ogóle nie ma klimatu, a przynajmniej takiego miodnego jak jedynka. A te mapy to dosłownie makabra. Nie można się zbytnio oddalić od obozu, bo zakończysz misję. Nie sposób też wyłączyć alarmu, więc jak w takich warunkach być niezauważonym?

Przynajmniej grafikę ulepszyli - ale tego, co zrobili z muzyką, to im do końca roku (bo potem zapomnę) nie wybaczę! Muzyka w jedynce dosłownie przyciskała do monitora i nie pozwalała się od niego oderwać! A to, co tu zaprezentowali, po prostu kiszki skręca.

Całość gry dobija save w trakcie misji. Brak tej opcji był bardzo ważny w jedynce, a tu tylko ułatwia grę. I tak już zresztą łatwą, bo uniwersalny sposób na przejście wszystkich misji to po prostu włączyć alarm, pobiec do jakiegoś pustego pomieszczenia i wycelować w drzwi. Efekt - kupa trupów za progiem, a mapka pusta. I tak mógłbym nawijać w nieskończoność, ale wolę wziąć się za co innego, by zapomnieć o tym rozczarowaniu. A szkoda, bo czekałem na tę grę, odkąd przeczytałem pierwszą wzmiankę o niej w CDA. Moja ocena to 6/10, ale tylko z sentymentu do jedynki...

kurczak

Mam inne zdanie!

NEWS

Liga CS

Od ekipy serwisu cs.fpp.pl otrzymałem informację, iż organizują oni ligę Counter-Strike'a. Przedsięwzięcie ma wystartować na początku wakacji i potrwa około roku. Organizatorzy obiecują atrakcyjne nagrody. Po więcej informacji odsyłam do http://cs.fpp.pl/.

E3 trwają

W momencie gdy piszę te słowa, trwają targi E3, na których już zaprezentowano, i jeszcze będą pokazywane, szereg FPP-ków. Zainteresowanych zapraszam na stronę FPP MegaZinu (http://fpp.cdaction.pl), na której to znaleźć można potężny zbiór trailerów z tegorocznych targów E3.

Audycja eMZety przesunięta

Wszystkich niewtajemniczonych informuję, a pozostałym przypominam, że FPP MegaZin ma własną audycję na antenie internetowego radia Quatro (http://rq.pl). Teraz jednak możecie posłuchać jej nie w poniedziałki, ale w piątki od godziny 18.00 do godziny 20.00. Serdecznie wszystkich zapraszam, także modemowców, którzy po 18 mają już przecież tańsze impulsy. Do słuchania wystarczą Winamp i zwykły modem. Aby słuchać radia, wystarczy kliknąć button umieszczony na stronie FPP MegaZinu. Szczegóły na temat audycji znajdziecie też na forum CDA.

Demo Unreal II - wydane

Chciałoby się rzec - nareszcie! Choć z drugiej strony, po niezbyt pochlebnych ocenach w prasie i Internecie zainteresowanie tą grą znacznie spadło. Zatem czy warto zaprzątać sobie głowę tym demem? Według mnie - tak, chociażby po to, aby na jego podstawie wstępnie zweryfikować oceny recenzentów i pozachwycać się grafiką. A jest czym!

SLip, e-mail: slip@cdaction.com.pl

ACTION FPP

Dziś wyjątkowo bardzo skromnie – bo tylko na jednej stronie. Ale cóż – matura... Nie zapominajcie także o FPP MegaZinie, w którym to poczytać możecie naprawdę ciekawe teksty – i o naszej stronie internetowej (http://fpp.cdaction.pl), na której to znajdziecie dużą dawkę świeżutkich i pulchniutkich informacji ze świata FPP. Prosto z pieca! ;)

O Half-Life 2 słów kilka...

Co wiemy na temat sequela legendy? Gra ma się składać z dwunastu rozdziałów, a przejście każdego z nich powinno zająć nawet kilka godzin, czyli gra powinna wystarczyć na dobrych parę dni! Akcja gry ma się toczyć w całości na Ziemi, ale Obcych nie powinno zabraknąć. W grze będziemy mieli możliwość kierowania pojazdami, co powoli zaczyna być standardem w FPP-kach. W grze zaimplementowany został system modelowania twarzy, który dbać ma o naturalną mimikę. Dość istotne jest to, że razem z ukazaniem się gry, pojawią się też narzędzia do jej edycji.

UT 2004 za free...?

Niezupełnie. Właściwie już przed premierą gry Unreal Tournament 2003 mówiło się, iż kolejne pozycje z tej serii pojawiać się będą co roku. Zatem oficjalna zapowiedź tego tytułu nikogo zbyt mocno nie zdziwiła. Inaczej sprawa wygląda z informacją, która pojawiła się nieco później. Okazuje się bowiem, że UT2k4 będzie tak naprawdę dodatkiem do poprzedniej wersji, zawierającym nowe tryby gry, mapy, modele, a także dodającym możliwość prowadzenia pojazdów. Co najistotniejsze, dla posiadaczy UT2k3 będzie to zupełnie darmowy dodatek, który będzie można np. ściągnąć z Internetu. Natomiast po zakupieniu pudełkowej wersji UT 2004, tak naprawdę dostaniemy UT 2003 wzbogacony o ów dodatek. W sumie ciekawe rozwiązanie. :)

FPP MegaZin nr 18 na CD

W nowym numerze eMZety znajdziecie sporo świeżych twarzy i dużą liczbę ciekawych tekstów. Co można poczytać? Zapowiedź gry SPECNAZ: Projekt Wolf, recenzje Unreal 2 (niezbyt pochlebną) i Iron Stormu, solucję do gry Jedi Knight II: Jedi Outcast. Ponadto felietony MegaUnreal i Q3[A ModCenter. W numerze tradycyjnie nie zabrakło też Galerii i Downloadu. To wydanie FPP MZ uważam za jak najbardziej udane, ale zaznaczam, że jeśli wszystko ułoży się po naszej myśli, każde następne będzie dużo lepsze. Szczegóły już wkrótce. :]

TAWERNA RPG

Artur "ARTUT" Machlowski
artut@valkiria.net

Witam po raz kolejny wszystkich miłośników gier fabularnych i ogólnie rozumianej fantastyki. Tym razem mam przyjemność zaprezentować obszerny tekst o najnowszym eRPeGu wydawnictwa Portal. Chodzi oczywiście o postapokaliptyczną Neuroshimę, o której wspominałem w poprzednich odsłonach tego kącika. Gra z pewnością powinna zainteresować wszystkich fanów komputerowej serii Fallout oraz hitów filmowych, takich jak „Mad Max" czy „Wodny Świat".

Tradycyjnie zapraszam do odwiedzania serwisów internetowych Valkiria Network – http://www.valkiria.net, i Tawerna RPG – http://tawerna.rpg.pl, oraz do przeglądania zinu, który znajdziecie na CD dołączonym do tego numeru CD-Action.

Nigdy nie ufaj maszynom...

O pracach nad postapokaliptyczą grą fabularną wydawnictwo Portal informowało już bardzo dawno temu. Początkowo miała ona nosić nazwę Necropunk: Nuklearny świt, a współtwórcą systemu było Studio Sarmatia. Gdy wszystko już właściwie zostało zapięte na ostatni guzik, doszło nagle do ostrego spięcia między autorami - i ich drogi definitywnie się rozeszły. Ekipa z Gliwic jednak nie zrezygnowała ze stworzenia eRPeGa w świecie zniszczonym przez wielką wojnę. Po kilku miesiącach intensywnej pracy pojawiła się na polskim rynku pierwsza gra fabularna wydana przez Portal.

Neuroshima jest utrzymana w klimacie postapokaliptycznym znanym między innymi z filmu „Mad Max" czy gier komputerowych z serii Fallout. Ziemia jest zniszczona przez broń atomową, biologiczną i chemiczną. Środowisko skażone, miasta zrujnowane, a na autostradach rządzą gangi motocyklistów i grupy mutantów. Zagłada nastąpiła w 2020 roku i była spowodowana - nie jak początkowo przypuszczano, przez konflikt między mocarstwami - a przez bunt maszyn, które tak naprawdę rządziły światem.

Na uwagę zasługuje pewien specyficzny element świata Neuroshimy – tak zwany Moloch. Północna część terytorium, które kiedyś nazywało się Stanami Zjednoczonymi, zostało opanowane przez zbuntowane maszyny. Elektrownie, fabryki, kopalnie i miasta są połączone w jeden techniczny organizm rządzący się własnymi prawami. Bojowe maszyny i ogromne zatrucie środowiska skutecznie wytrzebiły stamtąd ludzi. Moloch cały czas się rozbudowuje i prze na południe, niszcząc wszystkie żywe organizmy lub wykorzystując je do własnych celów. Ludzie stworzyli front, na którym walczą ze śmiercionośnymi maszynami i opóźniają nieuchronną zagładę. Stawienie skutecznego oporu nowoczesnym maszynom jest jednak właściwie niemożliwe.

Jeśli chodzi o inne części świata - na temat Europy, Azji czy Afryki niewiele się dowiemy z podręcznika głównego. Autorzy jednak zapewniają, że w najbliższym czasie pojawią się dodatki opisujące pozostałe kontynenty.

Ciekawa wizja świata w Neuroshimie to nie jedyna zaleta tej gry. Uwagę zwraca interesująca mechanika na kostkach k20 (ale system nie jest oparty na licencji d20). Testowanie umiejętności czy walka rozgrywane są szybko i sprawnie. Oczywiście wykorzystano popularne Poziomy Trudności (znane choćby z Cyberpunka).

Miłośników militariów zapewne zainteresuje rozdział poświęcony broni, który napisano bardzo profesjonalnie. Znaleźć tam można wiele różnych przedmiotów, którymi można komuś lub czemuś zrobić krzywdę.

Interesująco wygląda również sprawa chorób, na które cierpią niemal wszyscy mieszkańcy postapokaliptycznego świata. Dolegliwości tych - z uwagi na skażenie chemiczne i biologiczne - jest wiele.

Podręcznik jest napisany językiem fabularyzowanym, co znacznie zwiększa jego atrakcyjność. W niewielkich ramkach pojawiają się często krótkie opowiadania, pomagające nam wczuć się w klimat gry - lub niewielkie opisy lokacji, na jakie można się natknąć, przemierzając Stany po wielkiej wojnie. Na pewno ułatwi to Mistrzowi Gry tworzenie kolejnych scenariuszy. Jest to także ogromny arsenał wiedzy dla graczy.

Autorami gry są osoby znane głównie z łam dwumiesięcznika „Portal" - Ignacy Trzewiczek, Marcin Blacha, Michał Oracz i Marcin Baryłka.

Książka ma format B5, miękką oprawę i 480 stron z rewelacyjnymi czarno-białymi ilustracjami. Autorami rysunków są: Tomasz Jędruszek, Radosław Gruszewicz, Tomasz Oracz, Michał Oracz, Piotr Macha i Sebastian Mazur.

Warto wspomnieć o cenie Neuroshimy, która jest dość niska jak na nasz rynek. Za gruby podręcznik zapłacimy jedynie 49,90 zł.

W sprzedaży pojawiło się również limitowane wydanie kolekcjonerskie oprawione w twardą okładkę. Każdy egzemplarz jest numerowany i podpisany przez autorów. Cena tego podręcznika to 79 złotych.

Do zobaczenia w świecie po Apokalipsie!

Więcej na temat Neuroshimy przeczytacie na oficjalnej stronie - http://neuroshima.valkiria.net.

donosi Valkiria

W dniach 27–30 czerwca odbędzie się w Gliwicach ogólnopolski konwent miłośników fantastyki Dracool, którego głównym organizatorem jest wydawnictwo Portal.

Jest już dostępna darmowa wersja demonstracyjna szlacheckiej gry fabularnej Dzikie Pola: Rzeczpospolita w ogniu. Znajdziecie ją na oficjalnej stronie tego systemu http://www.DzikiePola.com.

Kolejnym po Wyścigu dodatkiem do gry fabularnej Neuroshima będzie Gladiator, opisujący trudny zawód wojowników aren w postnuklearnych Stanach. Autorem tego 48-stronicowego kompendium jest Jerzy Cichocki. Zaraz potem na rynek trafi „Suplement" zawierający bardzo wiele materiałów uzupełniających i erratę do podręcznika podstawowego.

W sprzedaży pojawiła się już książka z nowego gatunku crazy fantasy pt. „Sendilkelm" autorstwa Piotra Zwierzchowskiego. Więcej na ten temat znajdziecie pod adresem http://www.sendilkelm.pl.

W dniach od 21 do 24 sierpnia w Elblągu odbędzie się Ogólnpolski Konwent Miłośników Fantastyki Polcon 2003. Więcej informacji znajdziecie na stronie internetowej http://polcon.fandom.art.pl.

Reelaaaks!

No i proszę, znów czeka was sporo wakacyjnego luzu. Ale nigdy nie zaszkodzi pomasować przepony porcją fajnych i śmiesznych tekstów. Szczególnie polecamy polską parodię Matriksa... No, to się relaksujcie, a my - do roboty...

MAJSTERSZTYX

(C) Crazy Yogurt

Scena I

[Ekran rozjaśnia się]

Przy komputerze Timex 2048, z monitorem monochromatycznym Neptun 156 siedzi Trinitron w lateksowym ubraniu. Otwierają się drzwi i wpada milicjant.

MILICJANT: Mam cię.
TRINITRON: A g****.

Trinitron podskakuje do góry i kopie milicjanta prosto w pierś.

MILICJANT: Ha. Ha. Ha. Mam kamizelkę kuloodporną.
TRINITRON: Ale ja już nie chodzę o kulach, ty debilu.
MILICJANT: Aha (umiera).

Trinitron ucieka na podwórko, podbiega do budki telefonicznej i podnosi słuchawkę. Ulicą zbliża się walec drogowy.

GŁOS W SŁUCHAWCE: Abonent czasowo niedostępny.
TRINITRON: O kurczę (*).

Walec rozjeżdża budkę telefoniczną.

TRINITRON: (wychyla się zza słuchawki telefonu) A kuku!

Walec cofa i jeszcze raz tratuje budkę, wraz z telefonem.

TRINITRON: (wychyla się zza słuchawki) Pudło!

Na telefon spada olbrzymie pudło.

TRINITRON: Ała!

Scena II

Na kanapie leży Neon narąbany w trzy pupcie. Dzwoni telefon.

NEON: (po podniesieniu słuchawki) Halo?
GŁOS W SŁUCHAWCE: Majstersztyx cię ma.
NEON: To jakiś żart?
GŁOS W SŁUCHAWCE: Podążaj za białymi myszkami.
NEON: Co?
GŁOS W SŁUCHAWCE: Puk, puk.
NEON: Proszę.

Telefon otwiera się i wychodzą z niego białe myszki, które - maszerując jedna za drugą, wychodzą przez drzwi. Neon wstaje i zataczając się, idzie za nimi.

Scena III

Neon wchodzi do baru i spotyka tam Trinitrona.

NEON: Muszę się napić.
TRINITRON: On istnieje.
NEON: Kto?
TRINITRON: Nie wiem. Spadło mi na łeb takie wielkie pudło.
NEON: Przykro mi.
TRINITRON: Mnie też.

Scena IV

Neon siedzi w pracy i bezmyślnie gapiąc się w okno, naciska klawisz Escape. Nagle przez okno wlatuje cegła i trafia w jego głowę.

NEON: Ała (mdleje)!

Cegła dzwoni.

NEON: (odbiera cegłę) No kurczę (*), przecież zemdlałem!
GŁOS Z CEGŁY: Chodu!

Przez drzwi wpada banda gestapowców. Zaczynają kopać Neona gdzie popadnie. Po chwili wychodzą i zostawiają go leżącego na podłodze.

NEON: Ała (znowu mdleje)!

[Wyciemnienie]

Scena V

[Ekran rozjaśnia się]

Neon budzi się na wyrku, koło niego siedzi Trinitron.

TRINITRON: Musimy iść.
NEON: Dokąd?
TRINITRON: Nie wiem. Spadło mi na łeb takie wielkie pudło.
NEON: Przykro mi.
TRINITRON: Mnie też.

Wychodzą. Na schodach natykają się na rabbiego Mosze Usza.

MOSZE USZ: To ja.
NEON: A ktoś ty?
MOSZE USZ: Co wolisz, piwo czy jabola?
NEON: Aeeeee, nie wiem.
MOSZE USZ: Pamiętaj, że jak wybierzesz - już nie możesz się cofnąć.
NEON: Poproszę piwo. Nie, jabola. Nie, piwo! A może jabola?
MOSZE USZ: Kurczę (*), zdecydujże się wreszcie.
NEON: Jabola.
MOSZE USZ: (pociąga z butelki i daje ją Neonowi) Proszę.
NEON: (pociąga łyka) To nie jabol!
MOSZE USZ: Pewnie, że nie. Pijmy szybciej bo się ściemnia.

Neon pociąga zdrowy łyk i po chwili pada na ziemię, tłukąc lustro wiszące na ścianie.

MOSZE USZ: Mięczak.

[Wyciemnienie]

Scena VI

[Ekran rozjaśnia się]

Neon się budzi.

MOSZE USZ: Zostałeś wyprany. Musisz wypełnić własny los.
NEON: Jaki los? Mam kaca. Dajcie mi coś do picia.
MOSZE USZ: Nic trudnego. Masz rozwalić gestapowców, zniszczyć Majstersztyx i uratować świat. Banał.
NEON: Co to jest Majstersztyx?
MOSZE USZ: Tego nie wiedzą nawet najstarsi Indianie.
NAJSTARSI INDIANIE (chórem): Faktycznie - nie wiemy.
NEON: Jakim cudem mam rozwalić gestapowców?
MOSZE USZ: Jesteś wyprany. Potwierdzi to nasza lokalna wróżka.
LOKALNA WRÓŻKA: Nie jest - ale kto by mnie, kurczę (*), słuchał.
MOSZE USZ: Musisz im nakopać do rzyci.
NEON: Jak trzeba - to trzeba (wychodzi).
MOSZE USZ: (woła za Neonem) Ej, zaczekaj! Nie wiesz, jak walczyć z gestapowcami! Poszedł. Idziemy mu pomóc. Trinitron, gdzie jesteś?
TRINITRON: Tutaj.
MOSZE USZ: Gdzie? Nie widzę cię.
TRINITRON: Nie wiem. Spadło mi na głowę takie wielkie pudło.
MOSZE USZ: Przykro mi.
TRINITRON: Mnie też.

Wychodzą.

Scena VII

Neon, Trinitron i Mosze Usz wchodzą po schodach. Nagle Neon zauważa chomika.

NEON: Deżawu.
TRINITRON: Co?
NEON: Gdzieś już widziałem tego chomika.
MOSZE USZ: (zaczerwieniony) To mój chomik, ale to nie ja go okleiłem taśmą klejącą.
TRINITRON: Skąd on się tu wziął? To agent gestapo! W nogi!
MOSZE USZ: (wyjmuje telefon i wystukuje numer, krzyczy do słuchawki) Zabierz nas stąd!
GŁOS W SŁUCHAWCE: Abonent czasowo niedostępny.
MOSZE USZ: O kurczę (*).
GESTAPOWCY: (wyskakują z gniazdek elektrycznych) Mamy was.

Gestapowcy rzucają się na Trinitrona, Mosze Usza i Neona – ci dwaj uciekają.

Scena VIII

Gestapowcy przesłuchują Trinitrona.

GESTAPOWIEC 1: Jak się nazywasz?
TRINITRON: Trinitron.
GESTAPOWIEC 1: Kopnąć cię w d***?
TRINITRON: Nie.
GESTAPOWIEC 1: (zawiedziony) Dlaczego?
GESTAPOWIEC 2: Kto jest waszym szefem?
TRINITRON: Rabin Mosze Usz.
GESTAPOWIEC 2: Rypnąć ci w ryja?
TRINITRION: Nie.
GESTAPOWIEC 2: (zawiedziony) Czemu nie?
MEGAGESTAPOWIEC: A zamknijcie się obaj i wypad stąd.

Gestapowiec 1 i Trinitron wychodzą.

MEGAGESTAPOWIEC: Znowu mnie ktoś robi w *****.

Megagestapowiec wybiega za Trinitrona i gestapowcem 1, po chwili wracają wszyscy trzej. Megagestapowiec wali gestapowców w pysk i wyrzuca ich z pokoju.

MEGAGESTAPOWIEC: To teraz powiesz wszystko.
TRINITRON: Dobra.
MEGAGESTAPOWIEC: No, to mów.
TRINITRON: Wszystko.
MEGAGESTAPOWIEC: A coś więcej?
TRINITRON: Nie wiem. Spadło mi na głowę takie wielkie pudło.
MEGAGESTAPOWIEC: Przykro mi.
TRINITRON: Mnie też.

Scena IX

Mosze Usz i Neon kłócą się zawzięcie.

NEON: Muszę pomóc Trinitronowi.
MOSZE USZ: Nie możesz. Zginiesz.
NEON: Nie zginę. Sam powiedziałeś, że jestem wyprany.
MOSZE USZ: No dobra - idź, tylko jeżeli nie wrócisz przed północą...

NEON: To co?
MOSZE USZ: To będę czekał do pierwszej, a tego byśmy nie chcieli. Jak będziesz wracał, przynieś mi jakiegoś chomika. I taśmę klejącą.
NEON: Dobra.

Neon wychodzi.

Scena X

Megagestapowiec nadal przesłuchuje Trinitrona - gdy nagle przed oknem pokoju pojawia się lotnia, pod którą wisi Neon. Lotnia zatrzymuje się dokładnie na wysokości okna i Neon zaczyna przygotowywać się do strzału.

MEGAGESTAPOWIEC: O kurczę (*).

Neon zaczyna strzelać. Wokół Trinitrona i megagestapowca z olbrzymią szybkością latają strzały.

[Ujęcie na lotnię z dołu: na kamerę spadają puste kołczany]

TRINITRON: To ja sobie pójdę.

Trinitron wstaje i z rozpędem rzuca się przez okno. Zza okna słychać głuche uderzenie i jęk. Ujęcie z zewnątrz: Neon stoi na ziemi, trzymając nad sobą lotnię i z olbrzymią szybkością szyje z łuku przez okno w parterowym domku. Obok Trinitron z nieszczęśliwą miną i olbrzymim guzem na głowie niemrawo zbiera się z ziemi, przytrzymując się latarni.

NEON: Trinitron! Chodu!

Rzucają się do ucieczki. (Neon cały czas przypięty do lotni.)

TRINITRON: Ej, no po co ci to? Wyrzuć to!
NEON: Co?
TRINITRON: Nie wiem. Spadłem na głowę na taką dużą latarnię.
NEON: Przykro mi.
TRINITRON: Mnie też.
NEON: Mosze Usz załatwił transport ze stacji metra.
TRINITRON: W tym mieście nie ma metra.
NEON: O kurczę (*).
TRINITRON: (wyciąga sobie strzałę z pośladka) Aha, i na drugi raz to weź ty mnie już lepiej nie ratuj (wyciąga strzałę z ramienia).

Cały czas uciekają.
[Ujęcie z góry: megagestapowiec coraz bardziej się do nich zbliża]

[Przebitka na kwaterę Mosze Usza]

Wszyscy siedzą przy monitorze.

MOSZE USZ: Dwie stówy, że mu nie zwieją!
NAJSTARSI INDIANIE: Pięćset, że dadzą radę!
LOKALNA WRÓŻKA: Pewnie, że dadzą, ale kto by mnie, kurczę (*), słuchał.

Scena XI

Trinitron i Neon wbiegają do wieżowca. Megagestapowiec jest tuż za nimi. Przebiegają pokoje. W końcu w jednym z nich znajdują telefon. Trinitron łapie słuchawkę i wykręca numer.
GŁOS W SŁUCHAWCE: Abonent czasowo niedostępny.

Do pokoju wpada megagestapowiec.

TRINITRON: O kurczę (*).
GŁOS W SŁUCHAWCE: Żartowałem. Wskakuj.

Trinitron znika. Neon chce złapać za słuchawkę, ale megagestapowiec jest szybszy - wyrywa kabel telefonu ze ściany.

GŁOS W SŁUCHAWCE: (z wyrzutem) Ty gnoju!
MEGAGESTAPOWIEC: I co, Neon? Czy czujesz się na tyle silny, by uniknąć kul?
NEON: (wyzywająco) Spróbujmy się.
MEGAGESTAPOWIEC: Sam tego chciałeś.

Megagestapowiec kieruje na Neona megabroń i naciska spust. Neon zamyka oczy, a kiedy je otwiera znajduje się w jakimś ponurym budynku. Zbliża się do niego jakaś zakapturzona postać.

ZAKAPTURZONA POSTAĆ: Kolejny, który myślał, że uda mu się uniknąć kul.
NEON: Kim jesteś?
ZAKAPTURZONA POSTAĆ: To teraz nieistotne. Istotne jest, co dalej.
NEON: A co dalej?
ZAKAPTURZONA POSTAĆ: To już zależy tylko od ciebie.
NEON: Nic z tego nie rozumiem. Gdzie my w ogóle, kurczę (*), jesteśmy?

ZAKAPTURZONA POSTAĆ: Chciałeś uniknąć kul. Nikomu nie udaje się uniknąć kul! Ha, ha, ha (wybucha szatańskim śmiechem)!
NEON: Kurczę (*), ja się pytałem, gdzie jestem!
ZAKAPTURZONA POSTAĆ: To przecież KUL!

Wychodzą z cienia w światło i Neon widzi na ścianie tabliczkę z napisem „Katolicki Uniwersytet Lubelski".

NEON: Cool.

Kamera oddala się. Przejście na kwaterę Mosze Usza. Mosze Usz, Trinitron, najstarsi Indianie i lokalna wróżka siedzą przy butelce denaturatu.

MOSZE USZ: A już myślałem, że się uda.
TRINITRON: A sztandar ludu jest czerwony.
MOSZE USZ: Jaki, kurczę (*), sztandar?
TRINITRON: Nie wiem. Spadłem na głowę na taką dużą latarnię.
MOSZE USZ: Przykro mi.
TRINITRON: Mnie też.
MOSZE USZ: (ponuro) To koniec.

[Wyciemnienie]

KONIEC!

GŁOS LOKALNEJ WRÓŻKI zza kadru: Wcale nie koniec, ale kto by mnie, kurczę (*), słuchał.

(*) o kurczę, czyli po angielsku mniej więcej 'Oh, puck!' :P

Opowieści Mr Jediego (3)

Fiołek na punkcie róż

Ach, jak wspaniale być pszczółką. Można sobie bzykać całe dnie, bujać się na kwiatuszkach, żreć miodzik ekologiczny bez konserwantów w ilościach nieprzyzwoitych i polerować żądełko tak długo, aż się nam wygnie w parafkę. Wszyscy wokół uważają pszczółki za bardzo pracowite stworzonka, a w rzeczywistości te małe leniwe cholery latają po łące i obijają się z konikami palnymi (*). Podobnie jak my w redakcji - tyle, że odwrotnie. Większość myśli, że całe nasze życie składa się z grania i brania za to wielkich pieniędzy, a tymczasem realia pracy w takim miejscu wyglądają zupełnie inaczej (wcale nie gramy, a bierzemy jeszcze większe pieniądze!).

Z drugiej jednak strony, jest takie chińskie powiedzenie „wybierz pracę, która ci się podoba, a nie przepracujesz dnia" - i to naprawdę działa. Jednak jeśli coś wygląda na zbyt piękne, aby było prawdziwe, zazwyczaj tak właśnie jest. Nie to, że nam źle i że narzekam, ale tak to już jest, iż zazwyczaj wierzymy w powierzchowne, głupie i po prostu nieprawdziwe stereotypy, zamiast uruchomić resztki szarych komórek i wyciągnąć własne wnioski (kury nioski), zamiast np. dawać sobie wciskać informacyjną papkę do - i tak już zawalonej śmieciami informacyjnymi, obolałej od nadmiaru hamburgerów i nikotyny - łepetyny (miejsce na głęboki oddech - jeśli się jeszcze nie udusiliście - to był test dla prawdziwych dmuchaczy).

Przykro mi, jeśli kogoś rozczarowałem, ale niestety Neo nie był pierwszą osobą podążającą za białym królikiem. I patent na przełażenie przez lustro to też nie jego pomysł (don't try this at home!). Warto czasami dobrze się rozejrzeć i sprawdzić, czy ktoś na nas nie stosuje przeterminowanych trików - to rozwija. Lepiej rozwijać umysł niż papier toaletowy, gdy nieświadomie skonsumujemy coś nieświeżego. Obrzydliwe? Być może, ale prawdziwe. A prawda rzadko bywa świeża. Świeże są tylko odgrzewane pomysły, które dobrze przystrojone do gustów bieżących odbiorców w odpowiednim momencie trafią na stół. Szukacie złotych rozwiązań? To szukajcie w przeszłości - tam już wszystko „wymyślono". Owszem, można się uprzeć i być na siłę oryginalnym, ale to mi przypomina pewną moją znajomą, która z uporem osła twierdziła, że tym szamponem (nazwy nie wymienię, bo nie mam czasu na bieganie po sądach - kolejna rozrywka made in USA, która mnie zupełnie nie kręci) można myć tylko jedną połowę głowy „bo tak pokazywali w reklamie".

No i w sumie dobrze, bo dzięki temu tylko na połowie czupryny dorobiła się łupieżu. Czasami trzeba spojrzeć na problem z różnych - często uważanych powszechnie za szalone i głupie, punktów widzenia, aby dostrzec prawdziwą istotę rzeczy. Rzecz jasna, od każdej zasady są odstępstwa - ot, na przykład taki Dżordż; postanowił się uszlachetnić, gotując codziennie cały kociołek grochówki. Ten jełop wyczytał gdzieś, że istnieje coś takiego jak gazy szlachetne i wymyślił, że wypełni się takowymi. W tym celu zakupił trzy tony uszlachetnionego grochu i od miesiąca gotuje tę breję, nie mówiąc już o tym, że regularnie przy tym zawodzi (śpiewanie pomaga w twórczym gotowaniu - to też gdzieś wyczytał) i wszystko regularnie wypija przez słomkę do lemoniady. Cały czas tę samą. Obrzydliwy gość.

Ale za to ma odwagę, by wprowadzać własne oryginalne plany w czyn - a to już wymaga niezłego hartu ducha. No i teraz każe się tytułować 'sir'. Dzisiaj rano wpadł do kociołka i teraz bulgocze radośnie. No cóż, trzeba się liczyć z konsekwencjami własnych „odpałów". Teraz przynajmniej trochę zmięknie mu rura, niekoniecznie ta od lemoniady. A tak, kochane robaczki, życie nie jest takie proste jak w „SG-1" czy w innym „Star Treku" - gdzie byś się nie udał, wszyscy tokują w twoim języku. Cały w dziuplę kopany wszechświat mówi po angielsku! I zazwyczaj o niczym innym jak o podboju (wszech)świata. Czy oni nie mają nic innego do roboty? Tylko uczyć się angielskiego? Nie to, by się nie przydał, ale zawsze uważałem, że jakość tkwi w szczegółach - zupełnie jak w życiu. A my nazbyt często uganiamy się za wydumanymi gigantami, zamiast spojrzeć pod nogi i zauważyć kilka bardzo ważnych (ba, najważniejszych!) szczegółów, bez których ani róż, ani fiołków. Dobranoc, sir Dżordż.

Mr Jedi

(*) k(an)onik palny (łac.) - nie mylić z konikiem polnym pospolitym; konik skopcony, najpewniej przypalony petem, bo był zbyt ciekawski i chciał wiedzieć, co to za czerwony punkcik świeci w trawie nieopodal domku zajączka poligloty.

Nie daj się nabrać!

Khedron

Widoczny od dawna i pogłębiający się kryzys w branży potrafi zepsuć humor już nawet największym „komputerowym" optymistom. Jak na razie objawia się to spadkiem liczby wydawanych gier i ich marną jakością. W cztery litery dostają zatem ich producenci i wydawcy. Reszta „świata" udaje, że nie dostrzega tego - tak jakby nieodmiennie dobry nastrój blokował możliwość logicznego myślenia. Czy naprawdę producenci procesorów i kart graficznych, będących najważniejszymi podzespołami w komputerze gracza, nigdy nie słyszeli o naczyniach połączonych lub efekcie domina?

Przecież jeżeli nie będzie w co grać, dokonywanie ciągłych upgrade'ów, kupowanie nowych komputerów i wydawanie góry pieniędzy przez graczy straci rację bytu. Do codziennego użytkowania wystarczy, z dużym zapasem, gigahercowy procesor i karta sprzed dwóch, nawet trzech lat. Niebywały wręcz postęp, jaki miał miejsce w ostatnich latach, był finansowany głównie z kieszeni graczy oraz ich rodziców. Jeżeli gracz nie będzie miał co położyć na stół, strumień pieniędzy może się bardzo zważyć, a postęp spowolnić. Stąd już tylko krok do upadku wielu firm i jeszcze większego kryzysu.

Benchmarkomania

Oczywiście mocniejsze procesory będą potrzebne zawsze, chociaż nie w takiej ilości, jednak z kartami graficznymi sprawa nie jest już tak oczywista. Na razie aby zamaskować prawdę i uchronić się od spadku sprzedaży wymyślono coś, co ma ułatwić dalsze wyciąganie od nas pieniędzy. Nazwano to benchmarkiem. Czemu to służy? Oczywiście pomiarowi wydajności komputera. Sprytnie i podstępnie ukierunkowano apetyty na posiadanie sprzętu coraz silniejszego, osiągającego coraz więcej punktów w benchmarkach na absurdalny, niczemu niesłużący wyścig komputerowych zbrojeń. Nie ważne, że kolejne gigaherce, megabajty, miliardy trójkątów i pikseli niczemu już nie służą, poza zaspokajaniem własnej próżności i snobizmu graczy (no i oczywiście drenaży ich kieszeni). Zupełnie nieświadomie daliśmy się wciągnąć w pułapkę.

Zróbmy rachunek sumienia. Ilu z nas zmieniało procesor lub kartę (o innych podzespołach nie wspominając) bez wyraźnej potrzeby i jedynie po to, by uzyskać więcej punktów w kolejnym bardziej wymyślnym benchmarku? Ilu - aby to osiągnąć, odmawiało sobie nowego ubrania lub wyjazdu na wakacje? Po kilku miesiącach znów mieliśmy jedynie przeciętny komputer i głowę pełną pomysłów na zdobycie pieniędzy na kolejny upgrade.

Jeśli wziąć pod uwagę wiek przeciętnego komputerowego maniaka i jego podatność na wszelkiego rodzaju aluzje i sugestie, benchmarkowa zagrywka producentów kart i procesorów pachnie bardzo brzydko.

Dezorientacja

Jakby tego było mało, ostatnio wprowadzono szereg oznaczeń produktów niemających innego zadania niż dezorientowanie kupujących. Stąd wzięły się GeForce 4 MX440, 440SE (jakie to czwórki? Nawet do trójek jest im daleko), 4800SE (w rzeczywistości znacznie wolniejsze niż 4600) i im podobne „wynalazki".

Do nieuczciwych producentów dołączają jeszcze sprzedawcy, których teorie i sposoby na wciśnięcie nam jakiejś części mogłyby być ozdobą kabaretu, gdyby tylko nie były zwykłym cwaniactwem. Gdzieś pod tym wszystkim znajdują się zagubieni i zdezorientowani nabywcy, będący często bez szans w starciu z potencjałem marketingu wielkich firm i zwykłym „sprytem" sprzedawców.

Nie daj się nabrać!

Wziąwszy to wszystko pod uwagę, zdecydowaliśmy się na stworzenie nowego działu „Nie daj się nabrać". Informacje w nim zawarte sprawią, że kupno lub upgrade komputera nie będą już „inwestycjami wysokiego ryzyka", a kieszenie wasze i waszych rodziców, drodzy czytelnicy, przestaną świecić pustkami z powodu komputerowej mody. Doradzimy, co i jak kupować, za jakie pieniądze i jak nie dać się „zrobić w balona". Czekamy również na pytania od was. Na te najważniejsze odpowiemy na łamach pisma, na pozostałe - w miarę możliwości, w dziale na CD lub bezpośrednio - pocztą. Chcemy, abyście wiedzieli, że CDA jest magazynem nie tylko o grach, ale przede wszystkim dla graczy, czyli dla was i to wasze dobro oraz wasz interes jest dla nas najważniejszy.

Dzisiaj przedstawimy wam parę sztuczek stosowanych przez producentów, by zachęcić was do kupna nowego produktu - oraz omówimy warunki gwarancj, jakie proponują niektórzy sprzedawcy.

Na początek pytanie. Czy kupilibyście samochód rozwijający prędkość – powiedzmy, 150 km/h, ze spojlerami gwarantującymi przyssanie się do drogi przy prędkości od 250km/h, i opony zachowujące przyczepność nawet przy 350km/h? Oczywiście te dodatki podniosłyby cenę auta o jakieś 300%. Brzmi śmiesznie? Czy wiecie, że oko ludzkie do uzyskania wrażenia całkowitej płynności potrzebuje obrazu wyświetlanego z prędkością 25 klatek na sekundę. Wszystko powyżej jest jak te spoilery i opony w maluchu. Karty graficzne wyświetlające 200, 300, 400 fps - to taki komputerowy odpowiednik samochodowych bajerów. Pamiętajcie o tym.

Producenci i potęga marketingu

Każdy z nas może przeczytać kolejne przechwałki tego czy innego producenta, że jego najnowsze dzieło jest najlepsze, najdoskonalsze i bije na głowę konkurencję, oferuje coś, co zmieni komputerowy świat. Zaczyna się to już na kilka miesięcy przed wprowadzeniem sprzętu na rynek. Pojawiło się nawet pojęcie „papierowa premiera" określające właśnie to zjawisko. Następnie zaczynają się ukazywać pierwsze reklamy i przedpremierowe testy potwierdzające wcześniejsze zapowiedzi. W końcu produkt trafia do sprzedaży.

Dla potencjalnego klienta jest to dopiero początek przygody. Niestety, młodzi ludzie, do których kieruje się tak ogromną część rynkowej oferty, traktowani są jednocześnie jak niedoinformowane i niezbyt rozgarnięte źródło pieniędzy, okazja do łatwego zysku bez żadnego ryzyka. Aby te pieniądze wyciągnąć, stosuje się wiele sztuczek. Zacznijmy od wspomnianego we wstępie nazewnictwa. Najlepszym przykładem są produkty firmy Nvidia. W momencie wprowadzenia do sprzedaży karty GeForce 4 były bezsprzecznie najwydajniejszymi tego typu urządzeniami. Firma chcąc to wykorzystać - wprowadzała na rynek kolejne modele: GF4 4400, GF4 4600 i GF4 4200. Do tej chwili wszystko było w porządku, niestety pojawiły się kolejne „czwórki" - GF4 440MX i GF4 460MX.

4, czyli 2

Nazwanie tych ostatnich „czwórką" jest już dużym nadużyciem, by nie powiedzieć oszustwem. GF, GF2, GF3, GF4 były kolejnymi stadiami ewolucji karty graficznej. Najważniejszą z różnic między nimi była obsługa coraz większej ilości i coraz doskonalszych efektów graficznych. Powodowało to wzrost wydajności w sposób niewymuszony, bez konieczności podnoszenia częstotliwości zegarów pamięci i rdzenia kart. Otóż, pod względem obsługi wspomnianych efektów karty GF4 MX nie różnią się w ogóle od GF2. Z technicznego punktu widzenia karty GF2 GTS, GF2 Pro, GF2 Ti, GF2 Ultra i GF4 MX to po prostu kolejne fazy rozwojowe tego samego układu, a polegają one właściwie tylko i wyłącznie na podniesieniu częstotliwości zegarów. Nazwa GF2 coś tam byłaby zatem znacznie bliższa prawdy i uczciwsza wobec kupujących. Gdyby strategię producentów kart graficznych stosowali również producenci procesorów - nie byłoby Pentium 4 1,8 GHz, P4 2,2 GHz czy P4 3,06 GHz, ale P4, P5, P6 - a dzisiaj już pewnie P14.

Sytuacji nie zmieniło nawet pojawienie się ATI z najnowszymi kartami. Mało tego, „prawa wolnego rynku" zdają się tutaj funkcjonować w sposób co najmniej zastanawiający. Przykład? Proszę bardzo. Wielu z nas ostrzyło sobie zęby na GeForce FX. Okazał się on produktem raczej nieudanym. Normalną reakcją producenta byłoby w takim przypadku wycofanie go z rynku lub ogromna obniżka ceny. Zamiast tego GF FX kosztuje około 2700 zł, a karty konkurencji - Radeon 9700Pro, zdrożały. Wygląda to tak, jakby ATI troszczyło się o przyszłość Nvidii. Kompletną zaś kpiną z klientów są ostatnie oświadczenia producenta GF FX. Właściwie to przyznaje się on do porażki, ale obiecuje, że następne karty będą lepsze. A co mają zrobić ci, którzy już je kupili? Wło-

żenie niemal 3000 zł w bubel może nieco zdenerwować. Czy teraz firma bezpłatnie wymieni FX-y na coś lepszego? Oczywiście o ile zdąży, bo obecna sytuacja Nvidii zaczyna coraz bardziej przypominać 3Dfx sprzed kilku lat. A jak to się skończyło dla tej ostatniej, właśnie Nvidia wie najlepiej.

400-700-1000...

I jeszcze jedno: kilka lat temu najlepsze z kart kosztowały około 400 zł, później 700, 1000, 1400, 1900 – a dziś ceny doszły niemal do 3000 zł. Czy nie wygląda to jak sondowanie granicy możliwości finansowych nabywców? Gdybyśmy się wykazali odrobiną rozsądku, ceny kart nie przekroczyłyby 1200-1300 zł. Ich obecny, horrendalny poziom jest po trosze naszą winą.

Na szczęście na rynku procesorów pojawienie się bardzo mocnego konkurenta dla Intela miało same pozytywne następstwa. Skończyły się ceny nowości na poziomie 10 000 zł czy intelowskie rajdy po podstawkach. Procesory są coraz wydajniejsze i coraz tańsze.

Testujemy...

Wróćmy jednak do sposobu, w jaki przekonuje się nas do nabywania nowości. Oczywiście najskuteczniejsze jest wykazanie wyższości jednego produktu nad drugim za pomocą testów. Czasem jednak ich wyniki nie pokrywają się z oczekiwaniami producenta. „Fakty są inne? Tym gorzej dla faktów", jak mawiał pewien sprytny człowiek. Można to ukryć na wiele sposobów. Można opracować własne benchmarki tak, aby wykazywały wyższość danego produktu. Można głosić wszem i wobec, że aktualnie stosowane procedury testowe nie są w stanie wykorzystać przyszłościowych rozwiązań danego produktu, przez co wypada on słabo. Można też zlecić przeprowadzenie testów zaprzyjaźnionemu czasopismu. Ponad dwa lata temu w jednym z polskich miesięczników zamieszczono test porównawczy dwóch procesorów: Pentium 4 1,4 GHz i Athlon 1,1 GHz. Niestety użyty benchmark wykazał jednoznacznie wyższą wydajność Athlona. Cóż zatem zrobił autor, którego sympatia była wyraźnie po stronie Intela i jego Pentium? Z dwunastu testów składających się na benchmark wybrał siedem, w których Pentium wygrało lub przegrało nieznacznie - i taki wynik ogłosił jako najbardziej miarodajny. Bardzo obiektywne podejście do tematu. :)

Takie postępowanie jako zbyt „siłowe" spotyka się jednak rzadko. Przecież czytelnicy również potrafią myśleć. Niestety, zwłaszcza ci najmłodsi, czytają bardzo niechętnie. To oraz fakt, że większość ludzi to „wzrokowcy" (znacznie łatwiej zapamiętują to, co widzą, niż to, co słyszą lub czytają), wykorzystuje się podczas stosowania innej sztuczki. Mało tego, wprowadzanie w błąd i zacieranie rzeczywistości odbywa się tutaj pod hasłem „zwiększenia czytelności", co zakrawa na bardzo ponury żart.

Wykres prawdę ci powie

Załóżmy zatem, że mamy test produktów X i Y. Pierwszy kosztuje 500 zł i jest na rynku od kilku miesięcy, drugi to nowość za 1200 zł. Test gęsto poprzetykano pięknymi kolorowymi wykresami. Właściwie to zapoznanie się z nim daje już pełny obraz różnicy pomiędzy X i Y. Wygląda to tak jak na wykresie nr 1.

Z tego wykresu wyraźnie widać, że produkt Y jest kilkakrotnie wydajniejszy od X, prawda? Otóż, taki właśnie był zamiar autora. Teraz popatrzcie uważnie i zwróćcie uwagę na cyferki poniżej wykresu. Jego skala zaczyna się od 96%. W rzeczywistości produkt Y jest wydajniejszy o około 3%. Jeżeli w którymś z testów Y wypadnie gorzej, skalę można zacząć od o i wtedy różnice będą się zacierać. Sens publikowania takich wykresów jest chyba tylko jeden: wprowadzenie czytelnika w błąd, próba zaszczepienia mu zafałszowanego obrazu rzeczywistości. Uczciwie sporządzony wykres - to ten z numerem 2.

Tutaj różnica między X i Y jest niemal niewidoczna - co odpowiada prawdzie, a nie zamierzeniom autora testu.

Pisać o różnych sposobach na klienta stosowanych przez producentów można by bardzo długo. Nawet kilka pełnych numerów CDA nie wyczerpałoby tematu. Powyższy tekst powstał celem wyczulenia was na tego typu metody. Czytajcie wszystko bardzo uważnie i nie dajcie się oszukać. Jeżeli odkryjecie coś nowego, napiszcie do nas. Wykorzystamy to w następnym artykule na ten temat.

'Uczciwi' sprzedawcy

Ostrzegamy: poprzednia część tekstu mogła podnieść u was poziom adrenaliny. Teraz skoczy on na niebotyczne poziomy. Będzie bowiem o gwarancji i jej warunkach.

Sposób, w jaki jesteśmy traktowani przez sprzedawców, da się ująć w jednym zdaniu „daj pieniądze, bierz sprzęt i żebym cię więcej nie widział". Po otrzymaniu gotówki do ręki przechodzą swoistą metamorfozę - przed chwilą grzeczni, uprzejmi, uśmiechnięci zaczynają traktować nas jak intruzów, przestępców próbujących złośliwie zniszczyć im życie.

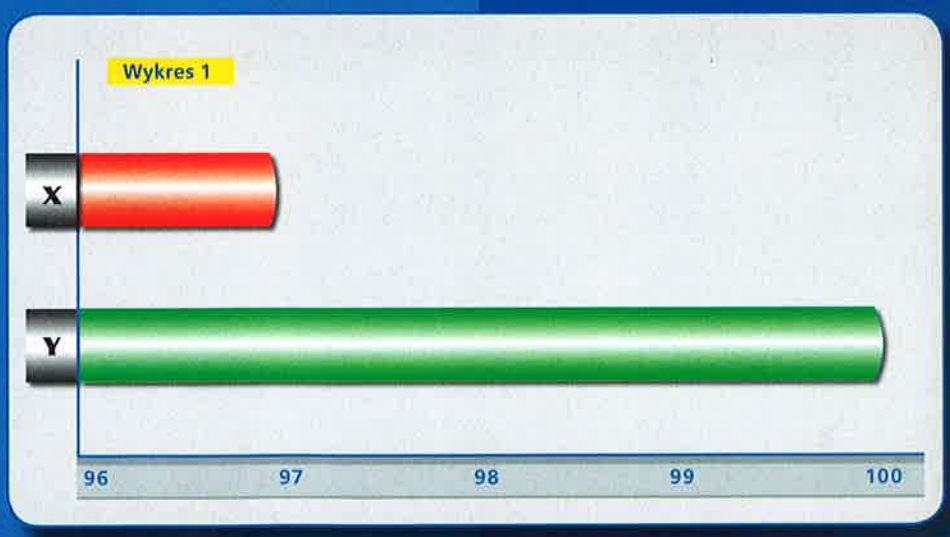
Jeżeli w jakiś czas po kupnie nowego sprzętu nie chcecie z rozpaczy rozwalić głową muru, czytajcie uważnie. To, co podsuwa się wam do podpisania jako gwarancję, bywa nie tylko przykładem czystego cwaniactwa i kompletnego lekceważenia klienta, ale też bardzo często jest po prostu sprzeczne z prawem. Sprzedawcy korzystają przy tym z emocji, jakie towarzyszą zakupowi komputera. Kto wtedy dokładnie czyta całą gwarancję? Prawie nikt, a powinien - każdy. Wielu z nas uniknęłoby przez to mnóstwa kłopotów i przykrości.

Jak długa gwarancja?

Zacznijmy od długości okresu gwarancji. Powinien on wynosić co najmniej 12 miesięcy. Zdarza się jednak, że sprzedawca wypisuje ją na 10 „bo towar od dwóch miesięcy leży na półce". W takim przypadku mam tylko jedna radę - znajdźcie inny sklep. Ktoś, kto próbuje oszukać was na samum początku, z pewnością nie będzie również uczciwy później. Nie ma sensu tłumaczyć, że okres gwarancji liczy się od daty zakupu. Na prawdę, odpuśćcie.

Drobnym druczkiem...

Mam przed sobą kartę gwarancyjną pewnej dużej



firmy. U góry znajduje się tabela na wpisanie sprzętu objętego gwarancją, pod nią zaś - bardzo drobnym druczkiem, warunki gwarancji. Ten, kto przeczyta je dopiero w domu, będzie miał bardzo przykrą niespodziankę i świadomość, że zrobiono z niego idiotę. Zawarte w kolejnych punktach warunki są, delikatnie mówiąc, kuriozalne. Ale do rzeczy:

„Wady ujawnione w okresie gwarancji będą usunięte w okresie 14 dni roboczych od daty uznania zasadności reklamacji. W przypadku konieczności wysłania sprzętu do specjalistycznych serwisów okres naprawy może zostać wydłużony do 28 dni roboczych" - pomijając jakieś szczególne przypadki, poziom technologii stosowany w dzisiejszym sprzęcie jest tak wysoki, że właściwie uniemożliwia jego naprawę, nawet w warunkach laboratoryjnych. Uszkodzoną część po prostu wymienia się na nową. Co zwykle zajmuje – góra, godzinę. Zatem pisanie o 14 dniach jest zwyczajnym robieniem klienta w „bambuko". Poza tym są to dni robocze. Nie marzcie, że serwis załatwi coś w cztery tygodnie. W tym czasie będzie przecież co najmniej osiem dni wolnych od pracy (nie wliczając ewentualnie świąt) - czyli w sumie co najmniej 36 dni. Pisze się również o okresie „od uznania reklamacji", a to może się ciągnąć nawet miesiącami.

„Towar zakupiony w firmie XXXX nie podlega zwrotowi niezależnie od upływu czasu od daty zakupu" - to już jest sprzeczne z prawem, które gwarantuje taką możliwość w siedem dni od zakupu.

„Sprzęt musi być dostarczony do wskazanego przez firmę serwisu oraz musi być kompletny (opakowanie, dokumentacja, sterowniki, kable itp.)" - czyli jeżeli im się zachce - każą wam jechać ze sprzętem na drugi koniec Polski. Jeżeli np. po roku od zakupu zgubicie jakieś pudełko czy folię z opakowania, żegnaj - gwarancjo. Oczywiście można by zapytać, co ma wspólnego karton z uszkodzeniem karty graficznej, ale... podpisaliście?

„Firma nie udziela żadnych gwarancji dotyczących sprawnego działania oprogramowania na zakupionym sprzęcie. Gwarantem sprawnego działania oprogramowania jest jego producent i autoryzowany sprzedawca" - jeżeli kupię to oprogramowanie u nich z komputerem - dostaje tę gwarancję czy nie?

„Po dokładnych oględzinach w serwisie i w przypadku wykrycia niezgodności z warunkami gwarancji (zerwana plomba, niekompletność sprzętu), również pod nieobecność reklamującego, gwarancja może być zakwestionowana i cofnięta" - jeżeli już zrobiłeś błąd i kupiłeś coś w firmie dającej taką gwarancję, w przypadku każdej reklamacji musisz zabezpieczyć własne prawa. Wystarczy bowiem, że pan serwisant zgubi taśmę od płyty głównej, by twoja gwarancja została unieważniona. Co zrobić? Przy dostarczaniu sprzętu do serwisu żądaj przeprowadzenia jego oględzin w twojej obecności i wydania na piśmie potwierdzenia, że wszystko jest w najlepszym porządku.

„Jeżeli do towaru dołączona jest gwarancja producenta, wówczas uprawnienia z gwarancji należy realizować zgodnie z zamieszczonymi tam warunkami i we wskazanej sieci serwisowej" - czyli „nie zawracaj nam głowy, widzisz, że musisz z tym jechać do Hongkongu".

„Na zestawy komputerowe firma udziela specjalnej, 36-miesięcznej gwarancji. Polega to na tym, że każdy element komputera objęty jest - minimum - pełną 12-miesięczną gwarancją oraz 24-miesięcznym okresem bezpłatnego serwisowania. Wyjątkiem od tej reguły są podzespoły, które posiadają dłuższą gwarancję przewidzianą przez producenta (...). Darmowe serwisowanie pokrywa wszystkie koszty związane ze sprzętową obsługą serwisową, znalezieniem przyczyn usterki, wysyłką do specjalistycznych serwisów, ale nie pokrywa kosztów wymienionych podzespołów lub specjalistycznie wykonanych napraw wykonanych przez serwisy firm trzecich" - pisanie w takim razie o 36-miesięcznej gwarancji to zwyczajne oszustwo i kolejny przykład „brania klienta pod włos". Ech... Tutaj nawet nie ma co komentować. To po prostu zwyczajna kpina z nabywcy.

„Podstawą gwarancji jest karta gwarancyjna, z którą nabywca zapoznał się, co potwierdza własnoręcznym podpisem. W przypadku zaginięcia karty gwarancyjnej firma XXXX nie wydaje duplikatów" - zapytam raz jeszcze, ilu z nas dokładnie czyta całą kartę gwarancyjną przed podpisaniem? Właściwie to dlaczego firma nie wydaje duplikatów? Przecież z pewnością przechowuje kopie wszystkich dokumentów. Cóż, to przecież dodatkowa okazja do pozbycia się natręta z reklamacją.

„W przypadku naprawy serwisowej firma nie ponosi żadnej odpowiedzialności w przypadku utraty (danych, oprogramowania itp.)" - na to już brakuje słów. Mogą zniszczyć wszystkie dane, efekty pracy w naszym komputerze i mają to gdzieś? To nawet jako żart brzmiałoby niesmacznie. I co to jest to „itp."?

„Ewentualne spory na drodze sądowej będą rozpatrywane w sądzie właściwym dla siedziby firmy XXXX" - czyli w razie czego, jeżeli mieszkasz dalej, masz kolejny powód do zaniechania takiego rozwiązania sprawy. Przecież jazdy w tą i z powrotem trwają i kosztują. Kto ma na to czas i pieniądze?

Powyższe przykłady zwyczajnej kpiny z nabywcy wcale nie są odosobnione. Takie zapisy są bardziej regułą niż niechlubnym wyjątkiem. Tylko my - przez ignorowanie firm proponujących takie warunki gwarancji, możemy wyeliminować je z rynku i sprawić, że nie będziemy w końcu traktowani jak grupka mało rozgarniętych dzieci. Nie myślcie przy tym, że wszyscy są traktowani w ten sam sposób. To ogranicza się tylko do indywidualnych nabywców. Gdybyście widzieli karty gwarancji na sprzęt dostarczany firmom...

Równi i równiejsi...

Gwarancja normalna, 36-miesięczna, przyjazd po sprzęt i odstawienie go po naprawie, terminy naprawy, czasem nawet jednodniowe, dostarczenie sprzętu zastępczego. Gdyby ktoś tam wspomniał o takim zapisie jak ten z nieponoszeniem „odpowiedzialności z tytułu utraty" - kopniak, którym by go wygnano, starczyłby mu do wejścia na orbitę. Czy firmy wydają więcej? Sumarycznie z pewnością nie, wręcz przeciwnie. Firmy jednak mają prawników i narzędzie pozwalające na właściwą „reklamę" nieuczciwego sprzedawcy. Trzeba się z nimi liczyć.

Kiedy przestaniemy być traktowani jak klienci ostatniej kategorii? Dopiero, gdy wszyscy solidarnie przestaniemy pozwalać na robienie z siebie idiotów i podpisywać takie kuriozalne (wiem, powtarzam się, ale te mocniejsze nie przejdą przez cenzurę) :) umowy.

Mam nadzieję...

Mam nadzieję, że powyższe rady i wskazówki pomogą wam w wyborze i zakupie nowego sprzętu. W następnych miesiącach możecie się spodziewać kolejnych rad i mnóstwa testów porównawczych. Wszystko to po to, byście nie czuli się osamotnieni w starciu z potencjałem marketingowym producentów i tanim cwaniactwem wielu sprzedawców.

Z życia wzięte? :)

A tak czasem wygląda rozmowa z serwisem lub przewidzianą w gwarancji pomocą techniczą.

- Halo, pomoc techniczna?

(głos z taśmy)

Dziękujemy za telefon do naszej firmy. Wszyscy nasi technicy są aktualnie bardzo zajęci. Poczekaj, aż zgłosi się pierwszy wolny technik, co może nastąpić w przedziale czasu od kwadransa do nieskończoności. Aby przyśpieszyć czas oczekiwania prosimy o wprowadzenie z klawiatury telefonu 63-znakowego numeru gwarancji.

(w tle leci kretyńska muzyczka, zwykle włączana podczas oczekiwania, aż ktoś podniesie słuchawkę... po czym ten sam głos mówi)

Dziękujemy za oczekiwanie. Mamy nadzieję, że masz pod ręką wszystkie dyskietki, CD-ki, instrukcje obsługi i opakowania firmowego hardware, które będą pomocne przy rozwiązywaniu twego problemu. Aby umilić czas oczekiwania, udzielimy Ci kilku informacji, które umożliwią lepszą współpracę pomiędzy tobą i technikiem. A zatem: powstrzymuj się od płaczu podczas rozmowy. Krzyki niczego nie zmienią. Obelgi i nieobyczajne propozycje spowodują natychmiastowe rozłączenie-nie tylko z nami, ale i z jakąkolwiek inną pomocą techniczną na świecie.

(tym razem w tle leci muzyka przypominająca disco-polo wykonywane przez chór mormonów)

Niestety w obecnej chwili nikt nie może odebrać telefonu, ponieważ nasi technicy mają przerwę obiadową.

(muzyczka)

Zanim zaczniesz marnować czas technika, odpowiedz sam sobie na następujące pytania: jeśli nie widzę nic na ekranie komputera czy włączyłem zasilanie? A może jestem ślepy? Czy przed telefonem wysłałem faks do pomocy technicznej z opisem problemu? Czy sprawdziłem odpowiednie rozdziały instrukcji? Czy nie mam jakiegoś kumpla, który zna się na sprzęcie lepiej ode mnie?

(coś, co przypomina mantry tybetańskich mnichów)

Nasze sensory wykazują, iż twój organizm jest właśnie na skraju załamania, wywołanego dużym stresem i odwodnieniem oraz brakiem żywności. Jako osoba nieżywa nie masz prawa korzystać z naszej pomocy technicznej i twój adres zostaje wykreślony z naszych rejestrów użytkowników. Było nam miło móc służyć ci nieustającą pomocą przez 24 godziny na dobę.

Wygraj devastatujące nagrody!

Wystarczy odpowiedzieć na pytanie:

Do kogo podobny jest główny bohater gry Devastation?

A. Eminema
B. Stinga
C. Keanu Reevesa

KONKURS

3 amerykańskie wersje gry Devastation z unikatowymi podpisami jej autorów - studia Digitalo

7 gier Devastation w polskiej wersji językowej

5 koszulek z logo Devastation

Plakaty i stickery na komórki sygnalizujące nadchodzące połączenie z logo Devastation

Odpowiedzi wysyłajcie SMS-em pod numer 7164.

Treść SMS-a wpisujcie według schematu:

CA.DV.X

Gdzie X oznacza prawidłową odpowiedź.

W konkursie wezmą udział tylko te osoby, które wyślą poprawnie wpisany SMS.

Koszt wysłania SMS-a to 1,22 zł (cena z VAT). Nie ma ograniczenia co do liczby SMS-ów nadesłanych przez jednego uczestnika konkursu.

gram bo lubię! CD-ACTION
www.cdaction.com.pl

Odpowiedzi można również przesyłać na kartkach pocztowych pod adres:

CD-Action
ul. Sukiennice 6/8
50-107 Wrocław
(z dopiskiem Devastation)

Konkurs potrwa do 11 lipca.
Regulamin konkursu dostępny jest na stronie www.cdaction.com.pl oraz w siedzibie redakcji.

Nagrody ufundowała firma LEM wyłączny dystrybutor gry Devastation w Polsce.

Flex

Model monitora FlexScan L577 firmy EIZO z przekątną ekranu równą 17" ma wejścia analogowe i cyfrowe. Dzięki wejściu cyfrowemu sygnał nie podlega dwukrotnej konwersji, jak to ma miejsce w przypadku złącza analogowego - i w efekcie uzyskuje się idealny obraz. Co więcej, monitor można podłączyć do dwóch komputerów i pracować na nich równocześnie. Podstawowe parametry modelu FlexScan L557, takie jak kontrast (500:1), jasność (250 cd/m2), czas reakcji matrycy (25 ms) stawiają go w czołówce monitorów LCD tej klasy. Z kolei szeroki kąt widzenia (w pionie i poziomie 170°), regulowana wysokość stopki i wyjątkowo wąska obudowa z wbudowanymi głośnikami zapewnią wysoki komfort pracy nawet najbardziej wybrednym użytkownikom. Ukłonem w stronę tych ostatnich i pracujących z różnego typu aplikacjami jest funkcja Fine Contrast. Po naciśnięciu tylko jednego przycisku znajdującego się na panelu monitora użytkownik może dobrać najodpowiedniejsze do wykonywanej aktualnie pracy parametry wyświetlania obrazu. 5 zdefiniowanych trybów wyświetlania: Tekst, Obraz, Film, Osobisty i sRGB mają zindywidualizowane ustawienia temperatury, jasności i nasycenia barw. Cena dla użytkownika końcowego będzie oscylować wokół 3000 zł.

www.alstor.com.pl

Polska NAPA

Firma Amax z Hong Kongu, która sprzedaje własne wyroby pod marką NAPA, otwarła polskojęzyczny serwis traktujący o produktach firmy. Adresy witryn internetowych to **www.napa.pl** **www.amaxhk.com** **www.napa.pl**

Umowa

Alstor podpisało zaktualizowaną umowę dystrybucyjną z firmą Hewlett-Packard. W związku z tym oferta warszawskiego dystrybutora rozszerzyła się o linie produktowe Compaqa. Alstor sprzedawać będzie wszystkie produkty wchodzące w skład oferty pamięci masowych firmy Compaq. Zaliczają się do nich napędy taśmowe AIT, SuperDLT, autoloadery oraz cieszące się dużym powodzeniem modułowe skalowalne biblioteki z serii MSL z napędami SDLT320 oraz LTO. W ofercie znajdzie się także pełna gama macierzy dyskowych, a także pełen asortyment sprzętu i akcesoriów niezbędnych do budowy infrastruktury sieci SAN. Szczególnej uwadze należy polecić biblioteki MSL5060 z napędami LTO, które umożliwiają przechowywanie do 12 TB danych i zapisanie 1 TB danych w 2,5 godziny. Dzięki zdublowaniu podstawowych elementów i zastosowaniu napędów typu live swap urządzenia te zapewniają szczególnie wysoką niezawodność i odporność na uszkodzenia urządzeniom firmy.

www.alstor.com.pl

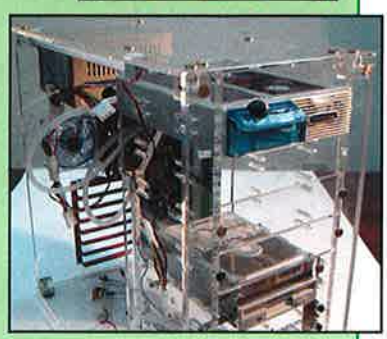
5200 ANSI lumenów

EPSON wprowadziło na rynek nowy projektor EMP-8300. Jest to urządzenie z największą siłą światła spośród wszystkich, jakie do tej pory skonstruowało EPSON - aż 5200 ANSI lumenów. Ten najwyższej klasy projektor XGA przeznaczony jest do profesjonalnych zastosowań stacjonarnych - wyposażono go w wiele cech przydatnych w użyciu profesjonalnym. Szczególną uwagę należy zwrócić na panel LCD z przekątną 1,4 cala, pełną zdolność do pracy w sieci dzięki EasyMP.net, elektroniczny system kontroli i zmiany parametrów optycznych za pomocą zdalnego sterowania oraz szczególnie wydajny filtr pyłowy. Sugerowana cena detaliczna EMP-8300 wynosi 11 690 euro (bez VAT).

www.epson.de

Woda w komputerze!

W ofercie TRACER znajduje się nowy wodny system chłodzenia do wszystkich procesorów AMD i Intel. Tracer Aqualia. Całkowite ciepło z procesora jest odbierane przez specjalną miedzianą przystawkę, a następnie z wodą transportowane do potężnego radiatora zamocowanego w kieszeni 5,25". Wentylator dodatkowo chłodzony jest dwoma cichymi (32 dB) wiatrakami. Dzięki kompaktowej budowie i wysokiej jakości oraz żaroodpornym materiałom Aqualia jest urządzeniem całkowicie bezpiecznym nawet w rękach niewprawnego początkującego użytkownika komputera.



www.tracer.pl

Wspomaganie Opterona

Firma VIA przedstawiła chipset obsługujący nowy procesor AMD Opteron™ przeznaczony dla serwerów i stacji roboczych. Chipset VIA Apollo K8T400M został zbudowany z myślą o bardzo szybkiej, o małych opóźnieniach technologii HyperTransport™ przeznaczonej dla procesora AMD Opteron™. Chipset został zaprojektowany dla nowej generacji wydajnych rozwiązań serwerowych, które doskonale nadają się do firewalli, web hostingu, aplikacji cache'ujących itp. Dzięki mostkowi północnemu integrującemu kontroler AGP 8X K8T400M jest również odpowiedni dla zastosowań w stacjach roboczych. Umożliwia on systemom opartym na procesorze AMD Opteron współpracować z najnowszymi profesjonalnymi procesorami grafiki 3D. Mostek północny K8T400M połączony jest z mostkiem południowym VT8237 poprzez nowy VIA Ultra V-Link, oferujący przepustowość ponad 1GB/s oraz dostarczający procesorowi stały strumień danych. Mostek południowy VT8237 ma jako pierwszy w branży zintegrowany dwukanałowy kontroler Serial-ATA RAID, który obsługuje RAID na poziomie 0, 1, 0 + 1, oraz JBOD, jak również dwukanałowy równoległy kontroler ATA-133 oferujący kompatybilność wstecz – a ta daje projektantom systemów nieporównywalną elastyczność i siłę w projektowaniu konfiguracji.

www.via.com.tw

Maybach

Z początkiem maja na rynku polskim pojawią się trzy nowe modele klawiatur w standardzie office. Charakteryzują się one wysoką niezawodnością, doskonałą jakością i nowoczesnym wyglądem. Klawiatura TRK-26 MDR WEB Cruiser to rozbudowany model multimedialny. 40 dodatkowych klawiszy, w tym 26 multimedialnych ułatwi obsługę i pracę w środowisku Windows i Internecie. Dodatkowa rolka – netScroll, pomoże w łatwy sposób przeglądać duże dokumenty i strony WWW. Klawiatura TRK-35MSR NETTrack to model zbliżony do WEB Cruisera, wyposażony jest jednak aż w 50 klawiszy skrótów, w tym w 35 klawiszy multimedilanych. Dodatkowo wzmocniona konstrukcja gwarantuje stabilną pracę i trwałość urządzenia. Najbardziej zaawansowanym modelem nowych klawiatur jest Maybach, występujący w dwóch wersjach - SL to klawiatura multimedialna na kablu; wyposażona jest w rolkę - easySCROLL, wspomagającą pracę z dużymi plikami i w Internecie, a także klawisze do sterowania funkcjami multimedialnymi, łącznie z pokrętłem głośność/wyciszenie. Dodatkowo klawiatura ma 45 klawiszy szybkiego dostępu. Wykonana jest z najlepszej jakości

CoolDisk

Firma Zoltrix, chyba najbardziej znany w Polsce producent faksmodemów, zaprezentowała ostatnio przenośną pamięć typu FlashDisk pod nazwą CoolDisk w wersji USB 2.0. Pamięci o pojemności od 64 MB do 2 GB dostarczane są w ozdobnym wyścielanym materiałem pudełku. Dodatkowo wyposażone są w futerał umożliwiający np. przypięcie urządzenie do paska. Najważniejszą zaletą napędu jest jednak interfejs USB 2.0 umożliwiający teoretyczny transfer danych z prędkością do 480 Mb/sek. Ma to szczególne znaczenie dla pamięci z większymi pojemnościami, dla których korzystanie z typowego USB 1.1 jest dość długotrwałe. Wykorzystanie możliwości USB 2.0 czyni z modeli takich jak CoolDisk bardzo wygodne i efektywne do przenoszenia danych - funkcjonalnie odpowiadające niewielkiemu twardemu dyskowi, ale nieporównywalnie bardziej poręczne i odporne na uszkodzenia urządzeń. Oczywiście CoolDisko USB 2.0 jest w pełni kompatybilne ze standardem USB 1.1 i nie potrzebuje sterowników do żadnego z nowszych systemów operacyjnych Microsoftu (oprócz Windows 98).

Orientacyjna cena modelu CollDisk 128 MB USB 2.0 wynosi 249 zł brutto.

www.megabajt.com.pl

17-tka

AB rozpoczyna sprzedaż nowego monitora CRT tej marki Hivision CM1772FS. To niedrogi monitor przeznaczony do domu i biura - nadaje się zarówno do pracy biurowej, nauki (aplikacje multimedialne), jak i gier.

Obszar widzialny: 16"
Plamka: 0,27 mm
Maksymalna rozdzielczość: 1280 x 1024
Złącze wideo: 15 pin D-sub
Pobór mocy: 75 W
Kolor: biały
Wymiary: 410 x 401 x 425 mm
Gwarancja: 3 lata + serwisowa door to door

www.ab.pl

22-calowy monitor CRT

W ofercie firmy iiyama znalazł się drugi 22-calowy monitor CRT. Model MA203DT wyposażony został w idealnie płaski kineskop Diamondtron NF z maskownicą pasmową o plamce 0,24 mm, gwarantujący doskonałą geometrię obrazu i odwzorowanie kolorów. Częstotliwość pozioma wynosi 30-110 kHz, a pasmo wideo - 280 MHz. Model MA203DT może wyświetlać obraz z maksymalną rozdzielczością wynosząca 1920 x 1440 pikseli. Dodatkowo wyposażony został w dwa wejścia sygnału, dzięki czemu do jednego monitora podłączamy dwie stacje robocze. Funkcje te zapewne docenią wszyscy graficy, na co dzień pracujący równolegle zarówno z komputerami typu PC, jak i Mac. Do dwóch komputerów wystarczy jeden monitor. Ponadto w monitorze MA203DT zastosowano rozwiązanie umożliwiające ustawienie kolorów w standardzie sRGB. Monitor pracuje w trybie Plug & Play oraz spełnia normę TCO99. Oprócz doskonałych danych technicznych i świetnego wyglądu model Vision Master Pro 513 MA203DT ma jeszcze jedną zaskakującą cechę - bardzo korzystną cenę. Model MA203DT dostępny jest w sprzedaży detalicznej za jedyne 2699 zł brutto.

www.iiyama.pl

M12

Na półki sklepowe trafiło już Plustek OpticSlim M12 - nowoczesny, mobilny skaner rolkowy o rozdzielczości 600 x 1200 dpi. Charakteryzuje go niezły komfort pracy i wysoka jak na tę klasę urządzeń jakość. M12 nadaje się do pracy z notebookiem - nie wymaga dodatkowego zasilania (realizowane przez USB), jest mały i lekki (waga ok. 300 g). Obsługę ułatwiają umieszczone na obudowie przyciski SmartTouch. Model ten wyposażony jest w zestaw do montażu na ścianie, stojaczek oraz futerał zabezpieczający skaner w czasie transportu. W zestawie znajduje się także specjalny arkusz kalibracyjny. Do M12 dołączone jest charakterystyczne dla Plusteka, znakomite oprogramowanie: pakiet graficzny Corel 9 Essentials (Corel Draw i Corel Photo-Paint), program do rozpoznawania tekstu (OCR) FineReader 5.0 Sprint PL (pełna polska wersja) oraz dodatkowo wersja 6.0 Pro Try & Buy, a także pakiet archiwizacyjno-biurowy Presto! firmy NewSoft. Skaner objęty jest pełną 24-miesięczną gwarancją z bezpłatnym serwisem S.O.S. (Serwis Odbiera Sprzęt - Serwis Odsyła Sprzęt), a jego sugerowana cena detaliczna wynosi 699 zł.

www.plustek.pl

tworzyw, co gwarantuje cichą i niezawodną pracę przez długi czas. Wersja XP tej klawiatury to zestaw bezprzewodowy z myszką radiowo-optyczną. Wysoka rozdzielczość, 3 programowalne przyciski, zasięg pracy do 1,5 m to najważniejsze cechy myszy; jako zestaw klawiatura i mysz wyposażone są w system kodowania sygnału radiowego, co umożliwia pracę do 255 użytkowników bez wzajemnego zakłócania funkcji urządeń.

www.tracer.pl

G Series

IBM wprowadza na rynek nowy model komputera przenośnego ThinkPad G40, łączącego zalety komputera stacjonarnego PC z wzornictwem i mobilnością notebooków ThinkPad. Model ten został zaprojektowany z myślą o użytkownikach poszukujących bogato wyposażonych urządzeń i okazjonalnie korzystających z zalet mobilności. Nowy notebook jest idealnym rozwiązaniem dla małych i średnich firm, szkół i uczelni wyższych oraz instytucji publicznych. ThinkPad G40 zaadresowano do użytkowników, którzy częściej korzystają z zasilania sieciowego niż bateryjnego podczas przemieszczania się w obrębie biura z dostępem do gniazdek elektrycznych w różnych miejscach. Analitycy oceniają, że ten model użytkowania dotyczy ponad 25 procent komputerów przenośnych w firmach. ThinkPad G40 jest dostępny w wersjach z kilkoma różnymi procesorami, w tym z najmocniejszym stosowanym w notebookach ThinkPad Intel Pentium 4, z zegarem 2,8 GHz, przy zapewnieniu pełnej mobilności i działaniu do 3,5 godziny na zasilaniu bateryjnym. Dodatkowo oprócz wbudowanego modemu i karty Ethernet, wybrane modele ThinkPad G40 obsługują standard bezprzewodowy Wi-Fi 802.11b, a na specjalne zamówienie także 802.11a/b Wi-Fi. Nowy model G40 oferuje wyposażenie, do którego przyzwyczajeni są użytkownicy komputerów ThinkPad. Komputer ma wyświetlacz o wielkości 14 lub 15 cali z matrycą o rozdzielczości XGA (1024 x 768) zamontowany na wykonanych ze stali zawiasach i wzmocnioną na brzegach obudową. G40 jest również wyposażone w wielokrotnie nagradzaną klawiaturę dostosowaną do nowego innowacyjnego kształtu ComfortSlant. Pośród innych funkcji użytkownik ma do dyspozycji cztery porty USB 2.0 oraz zamontowany (na tyle obudowy) system Easy Pivot ułatwiający ustawienie notebooka w optymalnej pozycji na biurku. Model ThinkPad G40 jest dostępny na polskim rynku od maja w rekomendowanej cenie wyjściowej stanowiącej równowartość 1430 dolarów za model z procesorem Intel Celeron 2,0 GHz.

www.ibm.pl

HUB

Dzięki nowemu koncentratorowi Trust 411E 4 Port USB Power Hub użytkownikom nie powinno już zabraknąć portów USB 1.1. Koncentrator umożliwia podłączenie do komputera 4 dodatkowych urządzeń USB, np. czytnika kart pamięci, kamery internetowej, zestawu biurkowego, organizatora elektronicznego (PDA) lub kamery cyfrowej. Załączony zasilacz umożliwia także podłączenie urządzeń USB o dużym poborze mocy, takich jak drukarka czy skaner. Koncentrator jest wyposażony w zabezpieczenie przed przeciążeniami, a urządzenia mogą być podłączane i odłączane „na gorąco", tzn. bez potrzeby wyłączania komputera. Prędkość transmisji danych wynosi 12 Mbps. Ten nowy produkt w asortymencie firmy Trust ma wymiary jedynie 25 x 105 x 75 mm, może być zawieszany na komputerze lub monitorze i jest w pełni kompatybilny z Windows Plug & Play oraz Mac. Do kompletu dołączany jest zasilacz sieciowy, kabel USB, taśma przyczepna (rzepy) i wielojęzyczna instrukcja obsługi.

Sugerowane ceny detaliczne z VAT-em modelu Trust 411E 4 Port USB Power Hub to 99 zł.

www.trust.com

Plustek OpticPro ST48

Plustek OpticPro ST48 to najnowszy i pod względem parametrów najlepszy produkt tego producenta. Nowy skaner ma aż 2400 x 4800 dpi rozdzielczości optycznej, a z komputerem łączy się przez szybki port USB 2.0. Model ten cechuje duża prędkość pracy (skan strony A4 w 300 dpi wykonuje w 27 sekund), a pliki wynikowe odznaczają się znakomitą jakością. Skaner wyposażono w najbardziej wszechstronną przystawkę do slajdów i negatywów, jaką kiedykolwiek skonstruowano dla tego typu urządzeń: Mega-Moduł (formatu do 127 x 178 mm) i Multi-Moduł (do 3 negatywów 24 x 36 mm, 4 slajdów 35 mm oraz negatywów i slajdów średnioformatowych do 60 x 90 mm). W komplecie z ST48 użytkownik otrzymuje doskonały pakiet oprogramowania graficznego Corel 9 Essentials (Corel Draw i Corel Photo-Paint), program do rozpoznawania tekstu (OCR) FineReader 5.0 Sprint PL (pełna polska wersja), dodatkowo FineReader 6.0 Pro Try & Buy, a także użyteczny pakiet archiwizacyjno-biurowy Presto! firmy NewSoft. Skaner objęty jest pełną 24-miesięczną gwarancją z bezpłatnym serwisem S.O.S. (Serwis Odbiera Sprzęt – Serwis Odsyła Sprzęt), a jego sugerowana cena detaliczna wynosi 999 zł.

www.plustek.pl

3200+

Na polskim rynku pojawiły się pierwsze procesory AMD Athlon XP 3200+. Wkrótce zaprezentujemy je czytelnikom CD-Action, porównując do innych produktów tej firmy, a także do procesora Intel Pentium 4 3.06 GHz (z technologią Hyper Threading).

www.amd.plv

Business

Nowe modele monitorów Philipsa to 150B4CG i 150B4AG, z obudową w kolorze standardowym - szarym, 150B4CS oraz 150B4AS w srebrno-czarnej wersji kolorystycznej oraz z serii Professional 150P4CG i 150P4AG z obudową w kolorze szarym oraz 150P4CB (czarny kolor) i 150P4CS (kolor srebrno-czarny). Nowe modele podkreślają dążenie koncernu Philips do maksymalnej redukcji wymiarów zewnętrznych obudowy. Zasilanie zintegrowane z obudową to kolejny atut świadczący o ergonomii oraz ich funkcjonalności. Monitory wyposażono w podstawę o nowoczesnym wzornictwie. Umożliwiają one regulację monitora typu tilt and swivel, czyli obrót „prawo-lewo" oraz „góra-dół". Podstawa pozwala na regulację wysokości ekranu w zakresie od 0 do 7 cm, natomiast do transportu można ją bardzo łatwo złożyć dzięki ruchomym „przegubom". Sugerowane ceny detaliczne ww. urządzeń w tej chwili nie są jeszcze znane - nowe monitory będą następcami modeli dotychczasowych - a zatem ceny detaliczne będą zbliżone do cen modeli z serii 150B3 i 150P3.

www.philips.pl

Nowości Sprzętowe

Nagrodzone

Podczas odbywającej się w Nowym Jorku konferencji i wystawy AIIM kwiecień 2003 jury magazynu „Transform" przyznało tegoroczne wyróżnienia Transform Product of the Year oraz Best of AIIM. Wyróżnienia te przyznawane są nowatorskim i funkcjonalnym rozwiązaniom z dziedziny archiwizacji i zarządzania. W obydwu kategoriach tryumfowały skanery do dokumentów Fujitsu. Miano Produktu Roku 2002 w kategorii Scan & Capture otrzymały dwa skanery - modele fi-4120C i fi-4220C. Są to jedne z najtańszych rozwiązań tej klasy. Obydwa modele mają duplex - skanują pojedyncze kartki z prędkością 25 str./min w kolorze i w skali szarości, ponadto dysponują możliwością kompresowania skanowanych obrazów do postaci jpg. Fujitsu zastosowało tu innowacyjne rozwiązanie w postaci podwójnego interfejsu SCSI i USB 1.1 oraz funkcji wykrywającej błędy podawania papieru. Ponadto jury doceniło obecność w komplecie pełnej wersji oprogramowania Adobe Acrobat 5.0, zawierającej m.in. oprogramowanie umożliwiające przekształcanie obrazów w pliki pdf, które można przeszukiwać jak zwykły tekst.

www.alstor.com.pl

Teatr i kino

W najbliższym czasie TRACER planuje wprowadzenie do oferty dwóch nowych modeli zestawów głośnikowych w najpopularniejszym obecnie systemie 5.1. Zestawy te - oznaczone jako THEATRE i CINEMA, przeznaczone są dla różnych grup użytkowników. Głośniki THEATRE o mocy 1500 W P.M.P.O. z pewnością zaspokoją potrzeby mniej wymagających użytkowników. Wyposażone są w 4 niewielkie głośniki satelitarne, dość duży głośnik centralny oraz subwoofer w drewnianej obudowie. Sporą zaletą tego zestawu jest konsolka sterująca,

zawierająca odrębne regulatory głośności dla satelitów przednich, satelitów tylnych, kolumny centralnej subwoofera oraz mastera – do jednoczesnej regulacji wszystkich. Zupełnie odmiennie prezentuje się zestaw głośników kina domowego CINEMA. 100 watów mocy R.M.S., dwudrożne satelity i potężny subwoofer w drewniane obudowie, możliwość jednoczesnego podłączenia 4 różnych urządzeń (np. komputera, DVD, telewizora i magnetowidu), bezprzewodowe zdalne sterowanie pilotem oraz konsola sterująca (połączona z głośnikiem centralnym) z kolorowym wyświetlaczem LCD, obrazującym przebieg charakterystyki odtwarzanego dźwięku - to podstawowe cechy tego zestawu.

www.tracer.pl

Slim

Nowy wewnętrzny napęd combo, przeznaczony do notebooków – LiteOn LSC-24081M Slim, wprowadziła do sprzedaży firma AB.

Prędkość zapisu CD-R/CD-RW: 24x/12x
Prędkość odczytu CD-ROM/DVD-ROM: 24x/8x
System ochrony zapisu SMART-BURN: technologia zapobiegająca występowaniu błędów typu buffor underrun, automatycznie dostosowująca prędkość i metodę zapisu oraz pobór mocy (OPC) w zależności od typu i właściwości nośnika
SMART-X: technologia obsługująca systemy zapisu Digital Audio Extraction (DAE) i VCD
FDSS: system redukujący wibracje i hałas podczas nagrywania i odczytu
Wymiary: 128 x 12,7 x 126,1 mm; waga: 190 g
Gwarancja: 2 lata

Cena to 499 zł.

www.ab.pl

Nowy CTX

Rozpoczęła się sprzedaż nowego monitora LCD tej marki - CTX PV721i, którego premiera odbyła się podczas targów Comdex Fall 2002. Jak wszystkie modele z serii PV, panel ten wykonano w technologii pivot - można go obracać zmieniając położenie dokumentu z poziomego na pionowe. W stosunku do wcześniejszych LCD CTX z serii PV charakteryzują lepsze parametry i (po raz pierwszy) wejście DVI. Przeznaczony jest dla osób zajmujących się projektowaniem, grafiką komputerową oraz wykorzystujących w pracy aplikacje multimedialne, animacje, wideo, a także tych lubiących gry komputerowe.

www.ab.pl

InnoVision

Veracomp wprowadziło na rynek polski pięć nowych modeli monitorów firmy MAG InnoVision. Wśród nowości w ofercie znalazły się trzy panele LCD w charakterystycznej dla tego producenta

aluminiowej obudowie oraz dwa monitory CRT z kineskopami o podwyższonej jasności. Nowymi produktami zainteresują się osoby ceniące nowoczesne i ergonomiczne wzornictwo oraz wysoką jakość wykonania. Najbardziej zaawansowanym modelem z nowej kolekcji jest 17-calowy monitor ciekłokrystaliczny o nazwie PS776. Efektowny wygląd zawdzięcza ultracienkiej (15 mm) metalowej obudowie w kolorze srebrnym. Parametry techniczne (kontrast – 450:1, jasność – 300 cd/m2, kąty widzenia – 160 stopni w poziomie i pionie, niski czas reakcji matrycy – 30 ms) stawiają monitor wśród rozwiązań z wyższej półki. Dodatkowo, PS776 ma wbudowane głośniki stereofoniczne o mocy 2 W i pracuje w maksymalnej rozdzielczości 1280 x 1024 dpi.

W ofercie Veracomp znalazły się też monitory z najnowszej serii zaprojektowanej przez MAG InnnoVision. Producent nazwał ją HD (Highly Dignified) ze względu na elegancki design - metalową, opływową obudowę i zintegrowane z podstawą głośniki. W serii HD dostępne są dwa modele: 15-calowy HD572 oraz 17-calowy HD772; urządzenia wyświetlają obraz o jasności 250 cd/m2 i kontraście 400:1. Oprócz wielkości ekranu różnią się one kątem widzenia i rozdzielczością. Urządzenie 15-calowe zapewnia kąt widzenia 150 stopni w poziomie, 140 stopni w pionie i rozdzielczość 1024 x 786 dpi. Natomiast model 17-calowy oferuje kąt widzenia 170 stopni zarówno pionowo, jak i poziomo oraz rozdzielczość 1280 x 1024 dpi. Monitory spełniają obowiązujące normy ergonomii i bezpieczeństwa pracy (łącznie z TCO'99, CE, TUV GS, TUV i Energy 2000). Poza tym objęte są trzyletnią gwarancją w systemie door to door i kosztują: PS776 – 2399 zł, HD572 – 1399 zł, HD772 – 2109 zł, 796PF2 – 679 zł, 786PF2 – 649 zł. Są to sugerowane ceny detaliczne netto.

www.magi.com.pl
www.veracom.com.pl

Tani standard

Prosta klawiatura do PC w układzie QWERTY. Wygodna zarów-

Harlequin

Autoryzowany dystrybutor firmy Dysan rozpoczyna sprzedaż płyt CD-R z nowej limitowanej serii Dysan Harlequin. Nazwy tej nie należy kojarzyć z serią książkowych romansów, jest to

bowiem jedynie odwołanie do wzoru - srebrno-czarnych rombów (jak na kostiumie arlekina) - umieszczonego na nośnikach. Płyty Dysan Harlequin CD-R 700 MB pakowane są po 10 sztuk w pudełka typu Slim i Cake Box. Bez względu na rodzaj opakowania zawiera ono dwa rodzaje płytek (pół na pół): srebrne z czarnym wzorkiem i srebrnym nośnikiem, pozwalają nagrywać z prędkością 40x, czarne z wzorkiem srebrnym i czarnym nośnikiem, umożliwiają zapis z prędkością 48x.

Ceny opakowań:
-10 Pack Slim – ok. 18 zł
-10 Pack Cake Box – ok. 14 zł

W ofercie pojawią się również opakowania Cake Box po 50 i 100 sztuk.

www.ab.pl

Serial SCSI?

Firma Adaptec zawiązała inicjatywę, wraz z wiodącymi producentami dysków twardych Fujitsu, Hitachi, Maxtor oraz Seagate, w ramach której mają zostać wprowadzone na rynek pierwsze rozwiązania Serial Attached SCSI (SAS). Firmy mają również prowadzić wspólne działania marketingowe, których celem będzie doprowadzenie do zaakceptowania nowych produktów na rynku. Inicjatywa ta zagwarantuje kompatybilność interfejsu Serial Attached SCSI zarówno z dyskami twardymi Serial Attached SCSI, jak i Serial ATA. Dzięki temu producenci OEM, resellerzy oraz inni przedstawiciele branży IT będą mogli wykorzystywać w własnych systemach bezprecedensowo elastyczne dyski twarde. W ramach wspólnych akcji marketingowych firmy będą demonstrować prototypy rozwiązań, prezentować rozwiązania i technologie na najważniejszych targach branżowych, przygotowywać opisy wdrażania rozwiązań Serial Attached SCSI oraz seminaria.

Serial Attached SCSI zostało opracowane z myślą o wymogach środowisk kolejnej generacji wykorzystujących dużą liczbę danych związanych z wydajnością, skalowalnością oraz elastycznością. Chipy oraz kontrolery Serial Attached SCSI firmy Adaptec będą wykorzystywały wiodącą technologię RAID w celu ochrony danych klientów oraz zagwarantowania najlepszego na rynku stosunku ceny do wydajności.

www.adaptec.com

Najsilniejszy?

Firma 3M wzbogaciła ofertę o nowy model projektora – 3M MP8795. Jest to już ósmy model tego producenta. MP8795 przeznaczono do bardzo dużych sal. Strumień światła 4500 ANSI lumenów, którym dysponuje to urządzenie, jest w stanie poradzić sobie z projekcją nawet w mocno naświetlonych, dużych audytoriach. Rzeczywista rozdzielczość projektora 3M

MP8795 to XGA (1024 x 768 pikseli). Urządzenie jest wyposażone w cyfrową korekcję zniekształceń obrazu (w pionie i w poziomie), funkcję przełączenia na cichszy tryb pracy (36 dB przy strumieniu światła 3600 ANSI lumenów oraz 40 dB przy standardowych 4500 ANSI lumenach). W projektorze zintegrowano 2 głośniki 1,2 W. Użyteczny jest też szereg funkcji dodatkowych, które oferuje ten model - m.in. możliwość ustawienia własnego obrazu startowego (np. logo firmy), PIP (obraz w obrazie), automatyczne wyłączanie, cyfrowe powiększanie wybranego fragmentu obrazu (do 400%), a także bogactwo podłączeń komputerowych i wideo. Model 3M MP8795 wyświetla obraz o przekątnej od 102 cm do 510 cm. Urządzenie może być na stałe podwieszone pod sufitem. Dzięki relatywnie małej (jak na urządzenie tej klasy) masie 6,5 kg projektor można bez problemu przenosić i transportować. Podobnie jak wszystkie modele projektorów 3M, także MP8795 objęty jest 36-miesięczną gwarancją.

www.3m.com

Dźwięk 7.1 od VIA

Firma VIA Technologies poinformowała o dwóch bardzo atrakcyjnych i wysokiej jakości projektach, opartych na kontrolerze audio VIA Envy24PT. Urządzenia te oferowane są przez Chaintech i Albatron. Jako część strategii VIA Vinyl Audio VIA Envy24PT umożliwia uzyskanie nowego poziomu wydajności dla zintegrowanych rozwiązań, oferując przy tym obsługę standardu 7.1 (8 kanałów), niskie obciążenie procesora oraz bogactwo i pełnię doznań audio. Z 24-bitową rozdzielczością, próbkowaniem na optymalnym do słuchania poziomie 96 kHz, VIA Envy24PT może obsłużyć najnowsze standardy muzycznych ścieżek DVD-Video Dolby Digital EX oraz DTS ES eksponując przestrzenne efekty, jak również odgrywając symultanicznie 4 kanały. Podobnie jak cała linia kontrolerów dźwięku VIA Envy, VIA Envy24PT jest zaprojektowany - aby oferować dźwięk tak czysto i wyraźnie, jak tylko jest to możliwe, z dokładnością bit do bitu. VIA Envy24PT jest kontrolerem audio PCI, który stosowany w połączeniu z VIA Six-TRAC czyni możliwymi uzyskanie wysokiej jakości zintegrowanych rozwiązań audio.

www.via.com.tw

no do pisania, jak i gier. Ma ona trzy dodatkowe przyciski - Sleep, Wake Up i Power, umożliwiające szybkie zarządzanie energią komputera. Stabilne i przyjemne w obsłudze urządzenie wykonane jest z bardzo dobrej jakości plastiku i charakteryzuje się cichą pracą klawiszy. 24 miesiące gwarancji! Dostępne w trzech kolorach. Cena - 19,90 zł.

www.manta.com.pl

Minolta Dimage F200

Minolta rozpoczęła sprzedaż najnowszego cyfrowego aparatu fotograficznego. Do końca maja aparat będzie dostępny jedynie

u autoryzowanych dystrybutorów Minolty. W tym okresie każdy Dimage F200 sprzedawany będzie w komplecie z futerałem, którego cenę obniżono do 1 złotówki. Minolta Dimage F200 jest niewielkim (11 x 52,5 x 32 mm) i lekkim (185 g) 4-megapikselowym aparatem, którego obudowa wykonana jest z aluminium. Potrafi on zarejestrować do 3 godzin dźwięku, ma funkcję redukcji szumów, a zapis filmów wideo nie ma ograniczeń czasowych (ograniczeniem jest wyłącznie pojemność pamięci). Nowa funkcja bezpośredniego nagrywania wizji (Direct Video) umożliwia podłączenie aparatu bezpośrednio do magnetowidu VHS lub nagrywarki DVD. System wykrywania obiektów Area AF, funkcja śledzenia obiektu Subject Tracking AF, automatycznego wyboru cyfrowych programów tematycznych Automatic Digital Subject Program Selection oraz nowa funkcja automatycznego obrotu Auto Rotate, która eliminuje potrzebę obracania aparatu podczas wyświetlania obrazów (pionowe zdjęcia są automatycznie ustawiane we właściwej pozycji podczas wyświetlania na aparacie lub monitorze) sprawiają, że Dimage F200 jest cyfrówką dla każdego. Model ten będzie kosztował ok. 500 zł mniej od obecnego już na rynku Dimage F300 (sugerowana cena dla użytkownika końcowego 2499 zł).

www.ab.pl

Pen

W połowie maja w firmie ALSTOR pojawiła się szeroka gama przenośnych napędów USB Flash firmy PenDrive. W odróżnieniu od innych obecnych na polskim rynku urządzeń określanych mianem – PenDrive, oferowane przez Alstor pamięci będą oryginalnymi produktami tego producenta. W stałej ofercie ALSTOR dostępne będą dyski PenDrive z interfejsem USB 1.1 i USB 2.0 z pojemnościami od 64 MB do 256 MB. Na zamówienie sprowadzane też będą pamięci PenDrive z pojemnością sięgającej aż 2 GB!

www.alstor.com.pl

Trust 730S LCD PowerC@m Zoom

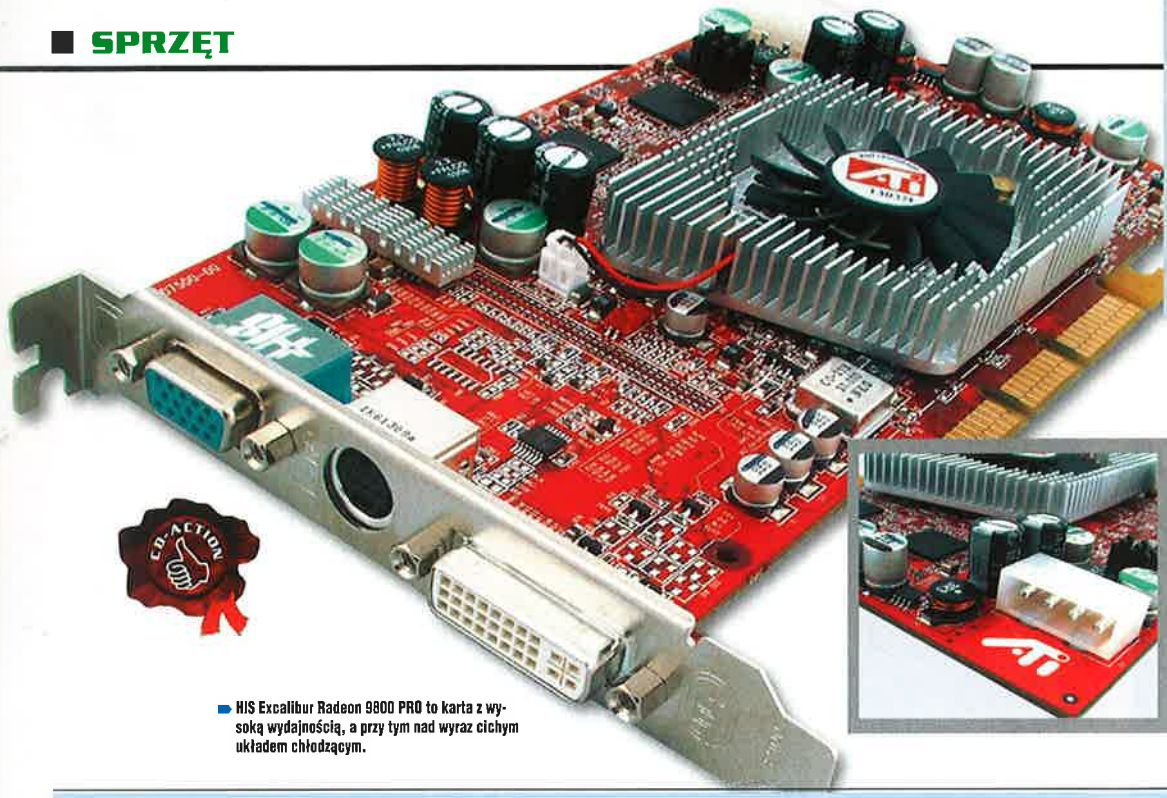
Aparat z nowym atrakcyjnym wyglądem jest wysokiej jakości cyfrówką o rozdzielczości 3,3 megapikseli. Szklany obiektyw (F = 3,0/8,7 mm), rozdzielczość sensora 2 megapiksele, kontrola balansu bieli, stała ogniskowa z kontrolą makro oraz cyfrowy zoom 4x gwarantują najlepsze zdjęcia. Aparat ma kolorowy wyświetlacz TFT LCD 4 cm służący jako elektroniczny wizjer – umożliwia on podgląd w powiększeniu i przegląd zrobionych zdjęć oraz zapewnia dostęp do funkcji menu. Wszystkie fotografie mogą być zapisywane na załączonej karcie pamięci CF 16 MB, w razie potrzeby pamięć można rozszerzyć o opcjonalne karty CF do 512 MB. Wszystkie zrobione aparatem zdjęcia można bezpośrednio oglądać na ekranie telewizora, korzystając przy tym z wyjścia wideo. Oprócz wykonywania zdjęć, aparat umożliwia nagrywanie ponad 4 minut wideo. Inną dodatkową zaletą jest wykorzystanie aparatu jako kamery internetowej przy maksymalnej prędkości 20 klatek na sekundę. Urządzenie wyposażono w statyw trójnożny, kabel USB, kartę pamięci CF 16 MB, dwie baterie Duracell, futerał ochronny oraz kabel wyjściowy TV. Ponadto załączono następujące oprogramowanie: Ulead Photo Express 4.0, Photo Explorer 7, COOL360 i Video Live Mail. Sugerowana cena detaliczna z VAT to 669 zł.

www.trust.com

Bluetooth

Firma Fincom Poland wprowadziła na polski rynek najnowszy produkt Microcom Bluetooth USB Adapter. Został on specjalnie zaprojektowany do pracy na porcie USB i współpracy z komputerami typu desktop oraz notebook - umożliwia to inicjowanie połączeń radiowych krótkiego zasięgu pomiędzy urządzeniami Bluetooth, takimi jak telefony komórkowe, PDA (Personal Digital Assistant) i komputerami desktop/notebook. Adapter wykorzystuje transmisję radiową. Głos i dane są transmitowane prawie natychmiastowo. Transmisja Bluetooth™ zapewnia zarówno ochronę przed zakłóceniami, jak i bezpieczeństwo transferu danych. Pomaga to użytkownikom współdzielić i współużytkować informacje, a co ważniejsze, sprawia, że jest to niezwykle proste. Microcom Bluetooth USB Adapter jest zgodny ze specyfikacją Bluetooth 1.1. i używa pasma ISM o częstotliwości 2,4 GHz, zapewnia 128 bit bezpiecznej komunikacji pomiędzy urządzeniami Bluetooth.

www.microcom.com.pl



HIS Excalibur Radeon 9800 PRO to karta z wysoką wydajnością, a przy tym nad wyraz cichym układem chłodzącym.

Dane techniczne:

Procesor: ATI Radeon 9800 PRO
Taktowanie CPU/RAM: 380 MHz/680 MHz
Pamięć: 128 MB DDR
Magistrala: AGP 8x
Wyjścia DVI: tak
Wyjścia wideo: S-Video
Dodatkowe: przewód S-Video, przejściówka z DVI-I na D-SUB

Pogromca FX-ów?

HIS Excalibur Radeon 9800 PRO

techNICK

Czekałem na to z wielką niecierpliwością. Czy ulepszona wersja ATI Radeon 9700 Pro nazwana... 9800 PRO okaże się lepsza od FX-ów Nvidii? Zainstalowałem kartę, sterowniki, skorygowałem ustawienia i włączyłem aplikacje testowe. Potem próby podkręcania - i do jakich wniosków doszedłem?

HIS Excalibur Radeon 9800 PRO to ponownie - pierwsza konstrukcja korzystająca z najnowszego procesora graficznego ATI, jaka dotarła do redakcji. Cóż, inni producenci jakoś nie kwapią się do przysyłania najnowszych produktów - a szkoda, bowiem można by je porównać bezpośrednio. Oczywiście jeśli tylko się to uda, na łamach CDA opiszemy także inne karty z 9800 PRO.

Urządzenie trzeba było podpiąć do zasilacza w obudowie specjalnym przedłużaczem, co już nikogo nie powinno dziwić, gdyż moc potrzebna do „poruszenia" milionów upakowanych w GPU tranzystorów jest całkiem spora. Co ciekawe, do chłodzenia układu zastosowano tylko radiator z dużą powierzchnią żeberek, choć niezbyt wielkimi gabarytami ogólnymi - co widać na zdjęciach. Pamięci z kolei nie są tu chłodzone wcale. Mam nadzieję, że któryś z producentów sprawi radość overclockerom i dołoży radiatory modułów pamięci tak, by można było bez problemu zastosować szybsze zegary - standardowo procesor ma 380, a pamięci 680 (340*2). Oczywiście kartę przy standardowym odprowadzaniu energii cieplnej można podkręcić, tak procesor, jak i pamięci o 40-60 MHz, zależnie od temperatury otoczenia.

Wyniki porównania

Firma Nazwa		HIS Excalibur Radeon 9800 PRO	Gainward FX Power-Pack!	HIS Excalibur Radeon 9700	Abit Siluro GF4 Ti4200-8x OTES
Pamięć		128 DDR	128 MB DDR2	128 MB DDR	128 MB DDR
3D Mark 2001 SE	Deafault Benchmark	12727	12066	12415	11067
3D Mark 2003	Deafault Benchmark	5176	3163 (5069)	x	x
UT 2003 (1600)	Flyby/Botmatch	128,4/50,7	130,5/49,1	102,4/51,7	72,3/43,7
Codecreatures	Official	3557	3612 (3706)	2655	2267
Commanche 4	1600/32bit	37 79	36,21 (38,4)	40 45	36 25
Quake 3 (32-bit k kl	HQ 1600	178 9	190 3	163 9	126 4
Aquamark	1600/40 MB (Avg)	54 7	61 8	x	x
SPEC Viewperf 7.0	3dsmax-01	8 302	11 32	8 249	8 008
	drv-08	24 52	37 84	24 64	40 8
	dx-07	41 46	46 64	43 97	45 41
	light-05	8 349	10 59	10 66	10 91
	proe-01	7 659	10 34	8 486	9 247
	ugs-01	15 17	7 719	11 13	4 923
Sterowniki		Catalyst 3 2	(43 45)		

Zestaw testowy: AMD Athlon XP 2000+, 512 MB RAM DDR, MSI KT4 Ultra

Wyniki uzyskane na Catalystach 3.2 umieszczone zostały w tabelce. W celu stworzenia następnych zestawień postaramy się w testach 9700 PRO o nowsze sterowniki - by wyniki były bardziej dokładne. Wynika z niej, że ze sterownikami z podobnego okresu szybsza jest karta ATI. Przy zastosowaniu „kontrowersyjnych" 43.45 przy GF FX wyniki raz są wyższe, a raz niższe. Poza tym niedługo postaramy się również przedstawić rezultaty testów na Catalystach 3.4 (pojawią się w tabelkach w następnym numerze CDA). Karta zachowuje się bardzo stabilnie - obraz na monitorach podłączonych tak do złącza D-SUB oraz DVI-I, jak również na telewizorze podłączonym poprzez przewód S-Video charakteryzował się dobrą ostrością oraz takim odwzorowaniem kolorów. Jak do tej pory lepsze pod tym względem okazały się jedynie karty Matroksa.

Nad sensem wymiany starej karty graficznej na HIS Excalibur Radeon 9800 PRO powinni się zastanowić wszyscy posiadacze ATI Radeon 9700 PRO – bowiem jedynie w wysokich rozdzielczościach i z włączonym filtrowaniem anizotropowym oraz wygładzaniem krawędzi zauważą oni różnicę w wydajności. Przy 1024 x 768 niemal nie widać różnicy (szybkość 50 a 70 klatek niemal nie jest do zauważenia). Odradzałbym zakup tej konstrukcji także tym, którzy mają słabsze zasilacze (poniżej 300 W), a także 300 - i więcej watowe zasilacze, które nie były wyprodukowane przez renomowane firmy. Niestety podczas testów okazało się, że Codegen, którego używam, padł w momencie przełączenia grafiki w tryb 3D. Za drugim razem już nie ryzykowałem - podpiąłem zasilacz 350 W Chuntkeya.

Przyznam, że karta robi bardzo dobre wrażenie - wydajnością jest podobna, a w niektórych testach pokazała, że nawet szybsza od GF FX 5600 PRO, przy niższej cenie i dużo cichszym, a co za tym idzie - bardziej komfortowym systemie chłodzenia. Potencjał do podkręcania jest dość duży, a trzeba tu tylko lepszego odprowadzenia ciepła z GPU i modułów pamięci. Rekomendacja. CDA

HIS Excalibur Radeon 9800 PRO

Cena: 1999zł

Producent: HIS
Dystrybutor: Pronox Tehnology SA, ul. Paderewskiego 32c, 40-282 Katowice, tel. (0 32) 207 56 00, faks (0 32) 207 56 03

Podobne:
MSI FX5800 Ultra #5/2003
Gainward GF FX Ultra/1000 PLUS PowerPack! #6/2003

⊕ wysoka wydajność
⊕ ciche chłodzenie
⊖ brak chłodzenia pamięci

POWER 9
ECO 8

www.pronox.com.pl

*Ceny podane przez dystrybutora w dniu składu tekstu.

Dane techniczne:

Ilość głośników: 5 + subwoofer
Moc satelit: 5,5 W RMS
Moc subwoofera: 23,5 W RMS
Ekranowanie: tak
Dodatkowe: wejście słuchawkowe, M3D Matrix, regulacja tonów, gwarancja 24 mies.

Czas na troch przestrzeni

Logitech Z-640

Dan

O głośnikach firmy Logitech napisano już wiele artykułów. Nie cichną zachwyty osób, którzy stali się posiadaczami głośników tej firmy, a na horyzoncie pojawiają się nowe modele z serii Z.

Seria ta charakteryzuje się dość specyficznym wyglądem głośników satelitarnych. Satelity średniej wielkości zbudowane z czarnego plastiku i osadzone na aluminiowej nodze dają bardzo dobry wygląd wizualny z możliwością przykręcenia nogi głośnika, np. do ściany. W zestawie Z-640 głośnik centralny został skonstruowany na podobieństwo bocznych. W odróżnieniu jednak od nich, wyposażony został w pokrętła do sterowania zestawem. Bezpośrednio z centralnego głośnika włączymy i wyłączymy zestaw, ustawimy głośność, moc centralnego głośnika oraz środek między przednimi a tylnymi satelitami. Ciekawostką w centralnej kolumnie jest przycisk o nazwie „matrix". Czym jest matrix... systemem prezentacji przestrzennej, a dokładniej nazywa się to Matrix M3D. No cóż, przy korzystaniu z karty Audigy nie wyczułem dużej różnicy w prezentowanym dźwięku z systemem matrix lub bez niego. Na pewno na plus zasłużył sobie pomysł umieszczenia wejścia słuchawkowego w centralnym głośniku. Nieco denerwujące z kolei jest przeniesienie sterowania siły basu do samego subwoofera. Skoro głośnik centralny ma być swego rodzaju centrum dowodzenia zestawem, wypadałoby pójść dalej tą drogą.

Nie można powiedzieć złego słowa o głośnikach firmy Logitech. Mimo drobnych niedoróbek i tak seria Z to najlepiej przenoszące dźwięk głośniki dla PC, jakich miałem okazję słuchać.

Logitech Z-640

Cena: 560 zł
Producent: Logitech
Dystrybutor: VERACOMP SA, ul. Zawiła 61, 30-390 Kraków, tel. (012) 252 55 55, faks (012) 252 55 00, www.veracomp.pl

Podobne:
Inspire 5500 5.1 #03/2003
Logitech Z-680 #05/2003

⊕ jakość dźwięku
⊕ techniczne wykonanie zestawu
⊕ cena

⊖ sterowanie basu przy subwooferze
⊖ system matrix nie daje „oszałamiającego" efektu

POWER 7
ECO 8

www.logitech.com

*Ceny podane przez dystrybutora w dniu składu tekstu.

Matriksowy dźwięk!

Prawdziwe 3D w grach !

W trybie wyświetlania stereoskopowego karta graficzna generuje dwa oddzielne obrazy, które z dużą prędkością naprzemiennie (migawkowo) dostarcza do lewego i prawego okularu. W ten sposób powstaje wrażenie obserwacji w pełni trójwymiarowej rzeczywistości, np. w grach 3D !

Ciekłokrystaliczne okulary migawkowe 3D firmy GAINWARD są kompatybilne z kartami graficznymi GAINWARD, opartymi na procesorach nVidia.

GAINWARD, od 1984 roku w branży komputerowej, należy do ścisłej czołówki światowych gigantów rynku kart graficznych. Jest największym na Tajwanie producentem tych urządzeń. GAINWARD przoduje w tworzeniu najbardziej nowatorskich, super wydajnych rozwiązań, kładąc szczególny nacisk na najwyższą jakość swoich układów. Na całym świecie produkty GAINWARD objęte są 3-letnią gwarancją.

GAINWARD
Po prostu szybszy...

MULTIMEDIA VISION
02-295 Warszawa, Emaliowa 28
handlowy@mmv.pl

Więcej informacji:
tel. (022) 338 9000
www.gainward.pl

Dane techniczne:

Procesor: Nvidia GeForce FX 5200
Taktowanie CPU/RAM: 250 MHz/400 MHz
Pamięć: 128 MB DDR
Magistrala: AGP 8x
Wyjścia DVI: tak
Wyjścia wideo: S-Video, Composite
Wejścia wideo: brak
Dodatkowe: pilot na podczerwień

Pilot sterujący aplikacjami komputera to niezbyt częsty dodatek do kart graficznych.

FX-owa ferajna...

MSI FX5200 TDR128

Maciej Lewczuk

GeForce FX 5200 ma za zadanie zastąpić karty z rodziny GF4 MX i mimo trochę wyższej ceny – robi to raczej skutecznie, ponieważ oferuje nie tylko lepszą wydajność, ale także pełną zgodność z DirectX 9.0 i wszelkie technologie, jakie zaimplementowano w najszybszych układach GF FX.

MSI FX5200 TDR128 jest jedną z ciekawszych propozycji zbudowanych na bazie układu GeForce FX5200. Prócz standardowych możliwości - czyli wyświetlania tekstu, grafiki 2D i 3D oraz obsługi filmów oraz wyjść D-SUB, DVI-I i S-Video, otrzymujemy sporo więcej. Dość znanym dodatkiem jest moduł pozwalający na wyprowadzenie obrazu wideo na telewizor i magnetowid jednocześnie (dwa złącza S-Video i Composite). Moduł podłączany bezpośrednio do karty ma jeszcze zamontowany odbiornik podczerwieni, dzięki któremu wykorzystamy znajdujący się w pudełku pilot. Dołączona aplikacja MSI Media Center Deluxe II zapewnia obsługę wielu aplikacji w systemie za pomocą wymienionego wcześniej pilota. Bez problemu sterujemy odtwarzaczem muzyki, filmów DVD, przejrzymy obrazki i zdjęcia, a co ciekawe - możemy oprogramować sterowanie innymi aplikacjami, jakie mamy zainstalowane na dysku twardym.

Graczy ucieszy jak zwykle bogaty pakiet gier i dem, wśród których znajdziemy Tom Clancy's Ghost Recon, The Elder Scrolls III Morrowind, Duke Nukem: Manhattan Project.

Część konstrukcji z GeForce FX5200 ma jedynie spore radiatory, dzięki którym akcelerator nie przegrzewa się. Inżynierowie MSI nie byli zbyt pewni, czy to w zupełności wystarczy - dlatego prócz sporych rozmiarów radiatora zamontowali wentylatorek. Dodatkowo jest on częścią systemu TOP Tech II, który na bieżąco monitoruje zapotrzebowanie układu na energię i steruje obrotami wentylatora. Za sprawą tego osoby ceniące komfort pracy w ciszy powinny być zadowolone, gdyż podczas prac biurowych (pisanie tekstów, opracowywanie arkuszy kalkulacyjnych, czy buszowanie w Internecie) całość urządzenia będzie pracowała niemal bezgłośnie, a po włączeniu gier - gdy zwiększy się obciążenie procesora graficznego - wentylator będzie się kręcił szybciej, zapewniając odpowiednie chłodzenie kości.

Wydajność MSI FX5200 TDR128 jest podobna do tej uzyskiwanej przez testowaną w ubiegłym miesiącu Sparkle GeForce FX 5200. Dzięki wykorzystaniu dobrego systemu chłodzenia oraz dość dobremu oprogramowaniu karty (3D Turbo Experince) możliwe stało się przyspieszenie działania urządzenia do wartości 295 MHz (GPU) oraz 570 MHz (dla pamięci). Przy wyższych ustawieniach pojawiały się błędy w wyświetlaniu tekstur i obiektów.

Muszę przyznać, że mimo nie najwyższej wydajności - za mniej niż pięćset złotych otrzymujemy kartę zgodną z DirectX 9.0, obsługującą całkiem nieźle wyjścia TV, a na dodatek pozwalającą na sterowanie aplikacjami za pomocą pilota na podczerwień. Zestaw oprogramowania i gier pozwoli na zabawę oraz ochronę danych, a także na wykorzystanie do maksimum funkcji karty; choć wyróżnienia nie otrzyma – acz zabrakło niewiele.

Wyniki porównania

Firma / Nazwa	MSI FX5200 TDR128	Sparkle GeForce FX 5200	HIS 9000 PRO All-in-Wonder	MSI MX440 8X	Leadtek WinFast A180 TH VIVO
Pamięć	128 MB DDR	128 MB DDR	64 MB DDR	64 MB DDR	64 MB DDR
Sterowniki	43.45	43.45	Catalyst 3.2		
Commanche 4 Demo 1600x1200 32 bit	18,73	18,73	26,98	22,42	22,39
Aquamark 1600x1200 32 bit	16,4	16,4	20,6	x	x
Codecreatures Official score	1138	1119	1156	x	x
UT 2003 1600x1200 32 bit Flyby/ Boot Match	40/27	39/27	44/29	42/30	42/29
Quake III Arena 1600x1200 HQ	83,7	82,4	77,4	86,6	86,7
3D Mark 2003 Default Benchmark	1451	1456	1342	x	x
3D Mark 2001 SE Default Benchmark	7292	7278	7871	5918	5881

Zestaw testowy: AMD Athlon XP 2000+, 512 MB RAM DDR, MSI KT4 Ultra

MSI FX5200 TDR128

Cena: 499 zł

Producent: Microstar International
Dystrybutor: INCOM, ul. Kolejowa 3
55-075 Bielany Wrocławskie, tel. (071) 358 80 00, faks (071) 358 80
www.incom.pl, www.action.pl

Podobne:
Sparkle GeForce FX 5200 #6/2003
HIS Excalibur All-in-Wonder 9000 PRO #6/2003

⊕ pilot na podczerwień
⊕ technologia Top Tech II

⊖ niezbyt duża wydajność

POWER 6
ECO 8

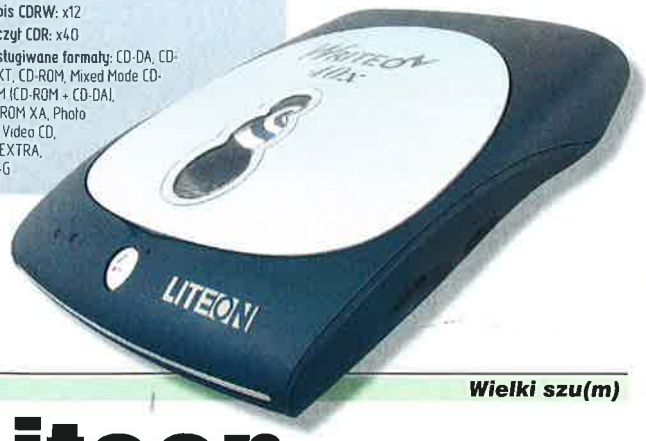
www.msi.com.tw

*Ceny podane przez dystrybutora w dniu składu tekstu.

Mniejszy ef-iks...

Dane techniczne:

Typ: zewnętrzna
Podłączenie: USB 2.0 (zgodne z 1.1)
Pojemność bufora: 2 MB
Zapis CDR: x40
Zapis CDRW: x12
Odczyt CDR: x40
Obsługiwane formaty: CD-DA, CD-TEXT, CD-ROM, Mixed Mode CD-ROM (CD-ROM + CD-DA), CD-ROM XA, Photo CD, Video CD, CD EXTRA, CD+G



Wielki szu(m)

Liteon Writeon LXR-40122C

Sector

Nagrywarki zewnętrzne na łamach CDA opisywane bywają rzadko. Cena tych urządzeń do niedawna stanowiła strefę „zaporową" dla zwykłego użytkownika PC. Być może taki stan rzeczy zmieni nagrywarka Liteona.

Liteon to producent konkurencyjnych cenowo napędów wewnętrznych, tym razem jednak uraczył nas napędem zewnętrznym podpinanym do komputera przez port USB 2.0. Wygląd urządzenia jest nad wyraz przyzwoity, granatowa obudowa dobrze współgra ze srebrną klapką nagrywarki. Z tyłu urządzenia - poza portem USB w standardzie 2.0, odnajdziemy również port Atapi oraz gniazdo zasilania. Z prawej strony umiejscowiony został potencjometr ustawienia głośności słuchawek, które podpinamy do portu typu jack. Sama nagrywarka została wyposażona w dwie diody informacyjne oraz przycisk Eject. Otwieranie klapki - tak jak w przypadku nagrywarek wewnętrznych, odbywa się całkowicie elektronicznie. Ciekawostką jest docisk umiejscowiony w klapce napędu. Na jego górnej części namalowano spiralę – ciekawe, czy podczas nagrywania ma nas to wprowadzić w stan hipnozy.

Urządzenie umożliwia nagrywanie krążków CDR x40, CDRW x12 oraz odczytywanie CDR x40. Jest to oczywiście zależne od rodzaju portu USB (przy USB 1.1 czas nagrywania niemiłosiernie się wydłuża). W wersji BOX znajdziemy również zasilacz (szkoda, że jako urządzenie zewnętrzne, musi się wspierać dodatkowym zasilaniem), przewód USB, przewód audio typu jack-jack oraz CD z programem Nero. Nie zapomniano również o dwóch nienagranych płytach.

Mimo wielu zalet - jak np. stosunek ceny do możliwości, największym mankamentem tej nagrywarki jest szum wytwarzany podczas obracania krążka. Jest to na tyle uciążliwe, że czasami zagłusza nawet szum pracy stacjonarnego komputera. CDA

Liteon Writeon LXR-40122C

Cena: 539 zł*
Producent: Liteon
Dystrybutor: AB SA, ul. Kościerzyńska 32, 51-416 Wrocław, tel. (071) 324 05 00, www.ab.pl

Podobne:
brak

⊕ cena
⊕ obsługa USB 2.0

⊖ szum rozpędzonej płyty
⊖ brak bezpośredniej obsługi płyt audio

POWER 8
ECO 6

www.liteon.com

*Ceny podane przez dystrybutora w dniu składu tekstu.

PENTAGRAM
THE PERFECT SIMPLICITY

ilustracja wykonana tabletem O'Pen XXL

tablet graficzny usb

wybór redakcji ENTER 5/2003
NAJLEPSZY ZAKUP PC WORLD KOMPUTER 3/2003

369,-
450,- z vat

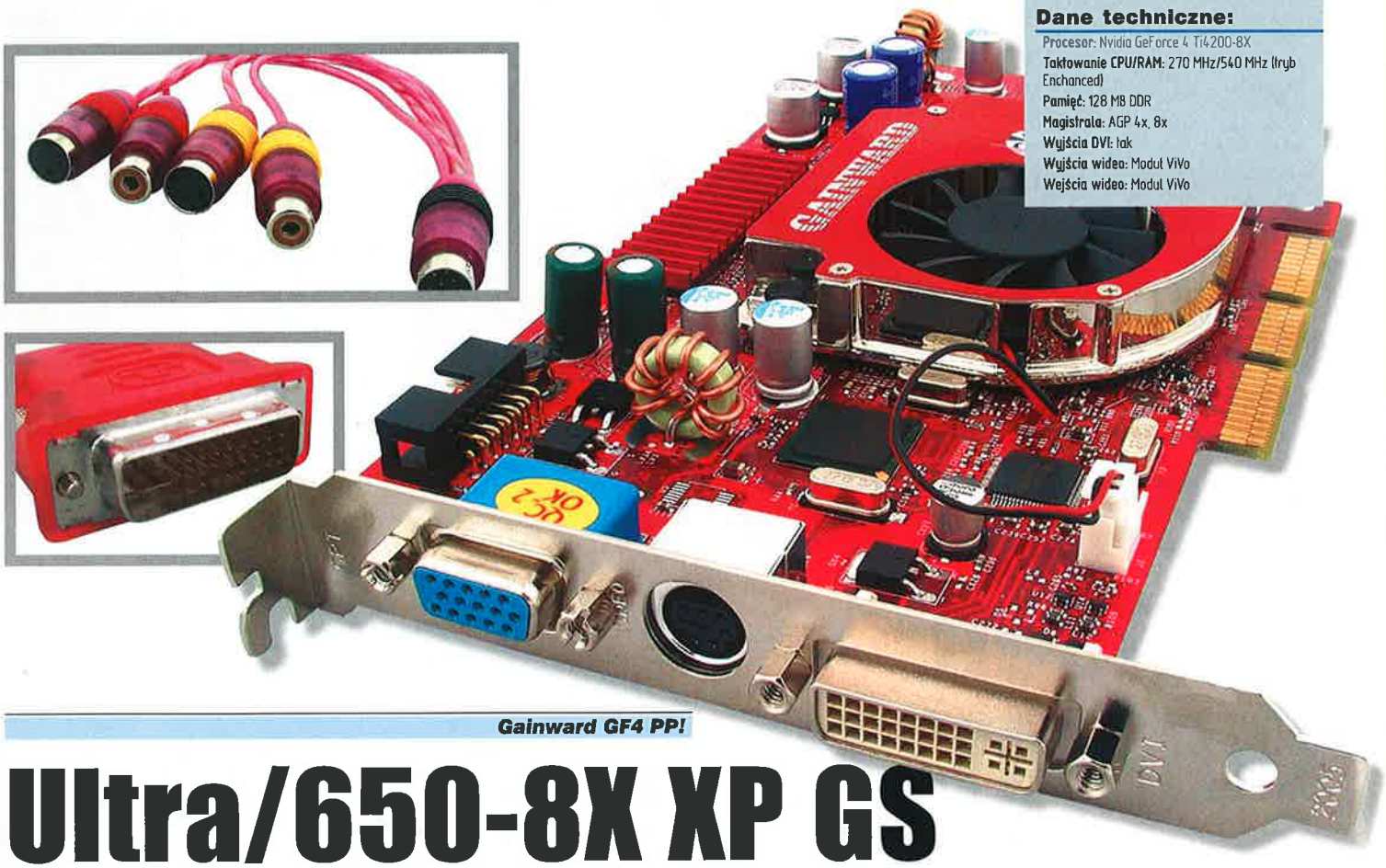
O'PEN XXL
duży może więcej

obszar roboczy powyżej A4 !!!
bezprzewodowe piórko • USB • rozdzielczość 3048 lpi
512 poziomów nacisku • dokładność 0,42 mm

MULTIMEDIA VISION
02-29 Warszawa, Emaliowa 28
handlowy@mmv.pl

Więcej informacji:
tel. (022) 338 9000
www.pentagram.pl

Dane techniczne:
Procesor: Nvidia GeForce 4 Ti4200-8X
Taktowanie CPU/RAM: 270 MHz/540 MHz (tryb Enchanced)
Pamięć: 128 MB DDR
Magistrala: AGP 4x, 8x
Wyjścia DVI: tak
Wyjścia wideo: Moduł ViVo
Wejścia wideo: Moduł ViVo



Gainward GF4 PP!

Ultra/650-8X XP GS

■ Mike-L

W ofercie Gainwarda chyba każdy, kto ma zamiar kupić kartę z układami Nvidii - znajdzie coś dla siebie. Mnogość modeli, a także ich dodatkowe funkcje sprawiają, że taki wybór może być nad wyraz trudny. Naszym zadaniem jest przybliżyć oferowane przez dystrybutorów konstrukcje i opisać ich wady oraz zalety, a także wyrazić naszą opinię o produktach.

Wśród wielu kart wykorzystujących układ Nvidia GeForce 4 Ti4200-8X wyszukaliśmy model Gainward GF4 PP! Ultra/650-8X XP GS. Urządzenie to zbudowano na referencyjnej płytce drukowanej. Pamięci oraz procesor graficzny chłodzone są radiatorami, a dodatkowy wentylator na GPU też jest raczej standardową konstrukcją stosowaną przez wielu innych producentów.

Wbudowany układ kodera/dekodera sygnału wideo pozwala wyprowadzić obraz na magnetowid, projektor lub telewizor i co równie ważne - wprowadzanie sygnału do komputera poprzez złącze S-Video lub Composite (Chinch), jak i zapisanie strumienia wideo na dysku twardym. Aplikacje znajdujące się w pakiecie interVideo WinCinema (WinRip2, WinDVD 4 i WinProducer 3 CD) pozwolą na zamianę komputera w centrum multimedialno-rozrywkowe oraz amatorskie studio montażowe.

Przed testami, dzięki aplikacji EXPERTool pozwalającej na kontrolowanie większości parametrów karty, ściągnęliśmy najnowszą wersję BIOS-u oraz sterowników. Niestety BIOS trzeba było uaktualnić w środowisku DOS-owym, co w czasach Windows 2000 i XP nie jest najwygodniejszą opcją, choć dla sprzętu na razie najbezpieczniejszą. Dzięki temu programowi udało się także przełączyć kartę w tryb Enchanced, który zwiększa taktowanie akceleratora oraz pamięci do wartości – odpowiednio: 270 i 540 MHz (standardowo 250 i 513 MHz). Po zanotowaniu wyników uzyskanych we wszystkich programach testowych (przy ustawieniach Enchanced) sprawdziłem dalsze możliwości podkręcania karty. Udało się uzyskać stabilną jej pracę (przez 2 godziny nie pojawił się żaden problem czy zawieszenie się systemu) przy ustawieniach 300 i 610 MHz dla GPU i modułów pamięci. W przypadku kolejnych prób na ekranie pojawiały się błędy w wyświetlaniu tekstur czy niedokładnie obliczone wierzchołki figur.

Możliwości zgrywania sekwencji wideo i ich obróbka zależą głównie od mocy posiadanego komputera i aplikacji, gdyż karta służy tylko jako interfejs, a za jakość odpowiadają głównie kodeki oraz moc procesora i ilość pamięci, a także szybkość dysku twardego. Muszę jednak przyznać, że nawet na słabszym sprzęcie całkiem przyzwoicie da się zmontować materiał z domowych imprez.

Gainward GF4 PP! Ultra/650-8X XP GS to karta przyzwoita, obdarzona sporym potencjałem i „podatna" na podkręcanie. Jeśli nie potrzebujecie pełnej zgodności z DirectX 9 i maksymalnej mocy, jaką musi wspomagać dość silny procesor (a to są już spore koszty) - myślę, że ten model powinien całkiem dobrze sprawdzić się w grach, a także innych zastosowaniach.

Wyniki porównania

	Firma Nazwa Pamięć	Gainward GF4 PP! Ultra 650-8X 128 MB DDR	Leadtek WinFast A280 TD MyViVO 128 MB DDR	Gainward GF4 Ultra/ 750-8 XP PP! 128 MB DDR	Gainward FX Power-Pack! 128 MB DDR	HIS Excalibur Radeon 9700 128 MB DDR
3D Mark 2001 SE	Default Benchmark	10864	10924	11418	12066	12415
3D Mark 2003	Default Benchmark	1561	1535	1604	3163 (5069)	x
UT 2003 1600x1200	32 bit Flyby/ Boot Match	74,5/44	75,5/40,5	112,5/52,5	130,5/49,1	102,4/51,7
Codecreatures	Official	2272	2311	2440	3612 (3706)	2655
Commanche 4	1600x1200 32 bit	35,91	35,59	36,91	36,21 (38,4)	40,45
Quake 3	32 bit kolor HQ 1600	132,2	138,2	145,7	190,3	163,9
Aquamark	1600/40 MB (AVG)	36,9	37,9	40,7	61,8	x
SPEC Viewperf 7.0	3dsmax-01	8,789	7,87	8,177	11,32	8,249
	drv-08	38,12	39,66	39,49	37,84	24,64
	dx-07	44,1	44,46	44,9	46,64	43,97
	light-05	10,59	10,5	10,31	10,59	10,66
	proe-01	8,84	8,929	8,989	10,34	8,486
	ugs-01	4,805	4,856	5,125	7,719	11,13

Zestaw testowy: AMD Athlon XP 2000+, 512 MB RAM DDR, MSI KT4 Ultra

Gainward GF4 PP! Ultra/650-8X XP GS

Cena: 880 zł

Producent: Gainward
Dystrybutor: Multimedia Vision, ul. Emaliowa 28 02-295 Warszawa, tel. (0 22) 338 90 00, faks (0 22) 338 90 10 www.mmv.pl

Podobne: Leadtek vs. Gainward #6/2003

⊕ nieźle daje się podkręcać (pomimo trybu Enchanced)
⊕ moduł ViVo (wejście/wyjście wideo)
⊖ przewód ViVo mógłby być dłuższy

POWER 7
ECO 8

www.gainward.com

*Ceny podane przez dystrybutora w dniu składu tekstu.

Dane techniczne:
Podłączenie: USB
Ilość przycisków: 5 + kulka
Odczyt pozycji: optyczny
Rozdzielczość: 800 dpi

Rolowanie myszki

Media-Tech Opti X PRO

Sector

No i stało się, Media-Tech zamierza wyrolować myszkę przez zastosowanie kulki.

Do testów otrzymałem najnowszy produkt Media-Techu. Jest nim myszka optyczna o nazwie Opti X Pro. Po otwarciu pudełka moim oczom ukazało się dzieło techniki - czarna obudowa z szarą obwódką i klawiszami nie robiła superrewelacyjnego wrażenia... W urządzeniu znalazło się miejsce na 5 przycisków oraz (uwaga) kulkę, która zastąpiła standardowo wykorzystywaną rolkę. Instalacja przebiegła błyskawicznie - myszka dysponowała wtyczką typu USB. Pierwszy kontakt z nią był dla mnie pozytywnym zaskoczeniem. Jak się okazało, górna część myszki została pokryta czarnym plastikiem, który jednak w dotyku przypominał nieco gumę. Nie powiem – uczucie przyjemne, tym bardziej gdy długo pracujemy z komputerem. Niestety rozczarowaniem zakończyła się próba naciśnięcia – kolejno: 5 przycisków. Cóż, 2 dodatkowe zostały umiejscowione po bokach, w dodatku w takim miejscu, że dla osoby praworęcznej dotarcie do prawego przycisku jest jednoznaczne albo z mocnym (już bolącym) wygięciem palca, albo po prostu zdjęciem ręki z myszki (co wpływa ujemnie na komfort pracy). Najwidoczniej producent poszedł tu nieco na łatwiznę i zaprojektował myszkę jako uniwersalną dla prawo- i leworęcznych. Tył myszki został nieco podniesiony (specyficzny wzgórek). Osobiście rozwiązanie takie nie podoba mi się, ale i do tego można przywyknąć. Duży plus, który chciałbym w tym przypadku przyznać – należy się za zamianę rolki na rzecz kulki. Faktycznie poruszanie się po dużych stronach internetowych czy przesuwanie się we wszystkich kierunkach na ogromnych rysunkach nie stanowiło najmniejszego problemu.

Media-Tech Opti X PRO

Cena: 64,90 zł
Producent: Media Tech
Dystrybutor: Media-Tech Polska Sp. z o.o. Brzeziny 13b, 05-074 Halinów, tel. (022) 795 14 49

Podobne:
Creative Mouse Optical Lite - #06/2003
Manta Optical Mouse - #02/2003

⊕ kulka zamiast rolki
⊕ gumopodobna górna powłoka

⊖ umiejscowienie dodatkowych przycisków
⊖ ergonomia pozostawia nieco do życzenia

POWER 5
ECO 6

www.media-techa.com.pl

*Ceny podane przez dystrybutora w dniu składu tekstu

Zostań - może i Ciebie wyrolują?!

PHOTON
digital performance

patrz na świat
obiektywnie

PENTAGRAM Photon 41 zoom-3

- matryca 4.1 MegaPikseli
- możliwość ręcznego ustawiania ostrości
- regulacja mocy lampy błyskowej
- 3-krotny zoom optyczny

cena promocyjna: 1690 zł z VAT

PHOTON digital performance stworzone dla Ciebie przez: PENTAGRAM THE PERFECT SIMPLICITY

autoryzowany wyłączny dystrybutor na terenie Polski:
MULTIMEDIA VISION tel. (022) 338 9000 www.pentagram.pl

Dane techniczne:
Połączenie: USB/przewód 180 cm
Przyciski: 6 + 2 (szybki ogień)
Sterowanie: 8-kierunkowy pad cyfrowy + cyfrowa przepustnica
Tryb pracy: cyfrowy
Dodatkowe: polska instrukcja obsługi

Saitek P220 Digital.

Dane techniczne:
Połączenie: USB/bezprzewodowo
Zasilanie: akumulator niklowo-hybrydowy (*2)
Przyciski: 6 + 2 (szybki ogień)/przycisk Shift
Sterowanie: 8-kierunkowy pad cyfrowy + 2 analogowe gałki
Tryb pracy: analogowy i cyfrowy
Dodatkowe: stacja dokująca (jest ładowarką do akumulatorów), 2*akumulator
Inne: polska instrukcja obsługi

Saitek P3000 Wireless.

Saitek ma PADy nie od parady!

Saitek P220 Digital Pad i P3000 Wireless

Mike-L

Dość dawno, bo aż kilka lat temu, testowaliśmy produkty firmy Saitek, a były to joysticki oraz rozbudowane gamepady. Firma nie zbankrutowała, nie poległa w walce z konkurencją, a co najważniejsze nie zasypiała gruszek w popiele.

Tym razem zaprezentujemy czytelnikom dwa produkty Saiteka przeznaczone dla różnych odbiorców z innymi wymaganiami oraz innymi możliwościami finansowymi.

Saitek P220 Digital Pad to urządzenie, które charakteryzuje się przede wszystkim dość niską ceną - gdyż skalkulowano ją na 49 złotych. Można by przypuszczać, że kupując 220-kę otrzymamy niezbyt dobry produkt. Nic bardziej mylnego. Świetnie wyprofilowana obudowa dobrze leży zarówno w małych, jak i większych dłoniach. Dostęp do wszystkich przycisków jest bezproblemowy, choć jak dla mnie - mogłyby być ułożone pod mniejszym kątem, tak aby dało się te bardziej oddalone (1, 2, 5) wciskać opuszkiem kciuka, a te bliżej nadgarstka (3, 4, 6) zgięciem tegoż. Palcami wskazującymi możemy wciskać klawisze szybkiego ognia (autofire). Ośmiokierunkowy cyfrowy pad jest doskonale wyprofilowany i sterowanie obiektami za jego pomocą jest naprawdę dobre. Należy wspomnieć także o dodatkowym przycisku kołyskowym umieszczonym na środku pada. Za jego pomocą możemy sterować przepustnicą. W opcjach ustawiania parametrów kontrolera można wybrać, czy ma ona pracować w trybie sekwencyjnym (każde naciśnięcie to zmiana o jeden z czterech stopni), czy analogowo - czyli płynnie zmieniane przyspieszenie, regulowane długością przytrzymania przycisku.

Saitek P3000 Wireless to urządzenie z wyższej półki cenowej, bowiem możliwości wykonana i cena znacznie odbiegają od poprzedniego modelu. Za mniej niż dwieście trzydzieści złotych otrzymujemy bezprzewodowy pad wyposażony w dodatkowe dwie analogowe gałki (minijoysticki), sześć przycisków oraz dwa klawisze szybkiego ognia, a także specjalny przycisk Shift, jak również ciekłokrystaliczny wyświetlacz. Najważniejszą jednak zaletą tej konstrukcji jest fakt połączenia z komputerem za pomocą technologii radiowej. Aby jednak nie narażać użytkowników na koszty związane z zakupem baterii czy akumulatorków (jak ma to miejsce u konkurencji), Saitek dołączył do zestawu dwa akumulatory ładowane w stacji odbiorczej sygnału radiowego. Jest ona podłączana do gniazda USB i poprzez nie jest pobierana energia do ładowania jednego z akumulatorków, podczas gdy z drugiego możemy korzystać - grając.

Wyświetlacz podaje informacje, takie jak tryb, w jakim pracuje urządzenie, a także poziom naładowania akumulatorka - dlatego też nie jesteśmy narażeni na nagłe zaprzestanie pracy i frustrację spowodowaną brakiem możliwości sterowania postacią w grze. Dzięki klawiszowi Shift można przyporządkować dodatkowe funkcje. Cyfrowy pad kierunkowy jest identyczny jak w poprzedniej konstrukcji, dlatego też również nim doskonale steruje się obiektami na ekranie. Rękojeści, za które trzyma się pada, pokryto dodatkowo antypoślizgowym tworzywem, przez co znacznie zwiększył się komfort pracy z urządzeniem. Dawno nie zdarzyło się nam testować tak dobrze zaprojektowanych kontrolerów gier, które w porównaniu z konkurencją wypadają całkiem dobrze. Brakuje jedynie sprzężenia zwrotnego, by można je było uznać za wzorcowe.

Saitek P220 Digital

Cena: 49 zł
Producent: Saitek
Dystrybutor: Karuma Polska, ul. Tarcice 9 80-718 Gdańsk

Podobne:
Zoltrix Boxer 2 - #3/2002
Genius MaxFire Libre - #9/2002
Tracer BlackLight i PowerMaster #12/2002

⊕ wygodne i ergonomiczne wykonanie
⊕ cyfrowa przepustnica (pracuje w dwóch trybach)
⊖ przyciski mogły być troszkę ergonomicznej rozmieszczone (pod innym kątem)

POWER 4
ECO 7
www.saitek.pl

Saitek P3000 Wireless

Cena: 229 zł
Producent: Saitek
Dystrybutor: Karuma Polska, ul. Tarcice 9 80-718 Gdańsk

Podobne:
Zoltrix Boxer 2 - #3/2002
Genius MaxFire Libre - #9/2002
Tracer BlackLight i PowerMaster #12/2002

⊕ akumulatorki ładowane w stacji
⊕ dobre wyprofilowanie pada i sterownika krzyżakowego
⊖ brak opcji wibracji

POWER 9
ECO 7
www.saitek.pl

*Ceny podane przez dystrybutora w dniu składu tekstu.

MSI
MICRO-STAR INTERNATIONAL

MSI CoreCell™ chip

Ekstremalny Chip, jakiego potrzebowała Twoja płyta główna, pozwoli na Zmniejszenie
Halasu, Przedłużenie Żywotności, Zwiększenie Oszczędności Energii oraz Wzrost Wydajności.

BuzzFree

Natychmiastowe obniżenie poziomu hałasu o 50%

LifePro

Przedłuża żywotność płyty, procesora, zasilacza i wentylatora

PowerPro

Inteligentne zarządzanie zasilaniem i redukcja poboru mocy do 50%

Speedster

Rozszerzone możliwości overclockingu skokowo zwiększają wydajność systemu

Dalsze informacje o produktach serii 8Xtreme na stronie **www.8xtreme.com**

8X Series Xtreme Performance, Durability, Stability

Editor's Choice from Japan Dos / V Magazine

Highly Recommended by Hardwarezone.com

875P Neo Intel® 875P Chipset

865PE Neo2 Intel® 865PE Chipset

K7N2 Delta NVIDIA® nForce2 Chipset

·Wszystkie funkcje są opcjonalne dla produktów MSI ·MSI jest zastrzeżonym znakiem towarowym firmy Micro-Star Int'l Co., Ltd ·Specyfikacja może ulec zmianie bez powiadomienia
·Wszystkie nazwy i znaki firmowe należą do ich właścicieli ·Nie gwarantujemy takiej samej konfiguracji jak opisana jest w powyższej specyfikacji

Aby uzyskać więcej informacji odwiedź nasze strony: www.msi-polska.pl lub www.msi.com.tw

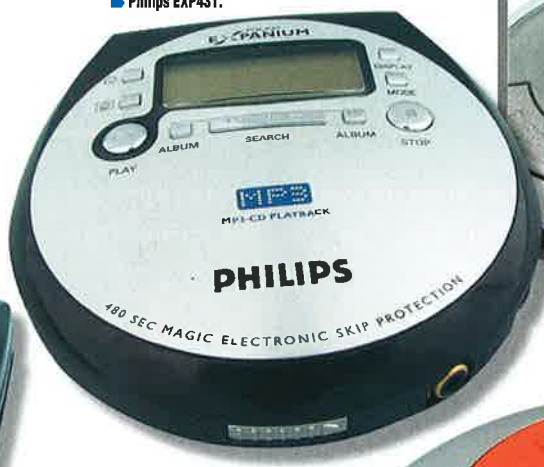
MSI
MICRO-STAR INTERNATIONAL

incom

INCOM SA
Wrocław (71) 35 88 000
Warszawa (22) 86 88 000
http://www.incom.pl

jeszcze szybciej! ACTION

ACTION WARSZAWA
Tel: (22) 836 62 28
Fax: (22) 877 06 20
http:// www.action.pl



Philips EXP431.

NAPA 381.

Philips psa[cd8.

Ośmiocentymetrowe MP3

NAPA 381, Philips EXP431 i psa[cd8

■ **Maciej Lewczuk**

Wielu zwolenników muzyki zapisanej w plikach MP3 niejednokrotnie myślało o zakupie odtwarzacza pozwalającego słuchać muzyki podczas jazdy na rowerze, jady autobusem czy pociągiem. Jednakże dotychczas prezentowane odtwarzacze płyt CD z muzyką CD-Audio, jak i MP3 charakteryzowały się trochę za dużymi gabarytami, a urządzenia korzystające z nośników elektronicznych miały zbyt małą pojemność.

Rozwiązaniem pośrednim i nad wyraz wygodnym są odtwarzacze płyt Audio i MP3 korzystające z mniejszych nośników o średnicy nie 12, a 8 centymetrów. Ich obudowy są zgrabne - mieszczą się w kieszeni spodni, a na dodatek płytki mają pojemność około 200 MB dla danych, co odpowiada niemal trzem godzinom muzyki. Cena takiego nośnika też nie jest wysoka - za krążek CD-RW 8 cm należy zapłacić około 4 złotych.

Pierwszą konstrukcją jest NAPA 381, której obudowa przypomina - patrząc z góry - kwadrat. Po otwarciu osłonyklapki można zainstalować dwie baterie lub akumulatorki AAA. Do zestawu dołączono specjalną przejściówkę-pilot, do którego można podłączyć słuchawki, a ma on także wyświetlacz i klips do zaczepienia o ubranie lub pasek. Urządzenie ma wbudowany system ESP 960/480/160 sekund (przy odtwarzaniu CD-Audio). Dodatkowo wbudowane radio FM pozwala posłuchać wiadomości czy muzyki z ulubionej stacji. Plusem jest także wyjście liniowe.

Philips EXP431 to urządzenie do złudzenia przypominające większe konstrukcje (na 12-centymetrowe płytki). W przeciwieństwie do poprzednika ten model ma wyświetlacz nie tylko na pilocie, ale także na klapce. Dzięki temu rozwiązaniu można odczytać więcej informacji i to nie tylko o utworze czy wykonawcy, ale także o stanie odtwarzacza (włączone funkcje, poziom naładowania baterii). Dzięki niemu także dość łatwo można nawigować po katalogach z plikami. Producent nie zaimplementował - tak jak w NAPA, 381-predefiniowanych ustawień equalizera, ale umożliwił wybór podbicia basów i sopranów. Dołączone do zestawu dwa akumulatorki AAA można ładować tak jak w przypadku NAPA 381. W pudełku dostaniemy także dwie płytki CD-R o pojemności 185 MB.

Philips psa[cd8 został zaprojektowany we współpracy z firmą Nike. Jest on przeznaczony głównie dla młodych osób aktywnie uprawiających sporty. Jest to podkreślone nie tylko wyglądem, ale także dodatkowymi funkcjami, które mają za zadanie poprawić funkcjonalność i wytrzymałość. Obudowę wykonano przy wykorzystaniu metalu, tworzywa i gumy, dzięki czemu jest on w miarę odporny na uderzenia, zarysowania czy upadki. Podobnie jak w przypadku EXP431, zastosowano tu dwustopniowe podbicie niskich tonów oraz przewodowy pilot dostosowany wyglądem do nowoczesnego wzornictwa. Całość uzupełnia ładny, sportowy pokrowiec oraz elastyczny pasek umożliwiający zamocowanie odtwarzacza wokół pasa lub ramienia.

Parametry użytkowe oraz czasy pracy podane w tabelce mają pomóc w dokonaniu ewentualnego wyboru najodpowiedniejszego dla użytkownika produktu. Moim zdaniem, każdy z tych odtwarzaczy przeznaczony jest dla nieco innej grupy odbiorców.

Nazwa	Dostarczył	Cena	Zasilanie	Ładowarka	Czas pracy MP3/CD-DA	Dołączone nośniki	Pokrowiec	Słuchawki/ Pilot	Dodatkowo	Power	Eco
NAPA 381	www.napa.pl	495 zł	2*AAA	Wbudowana	do 8h/ do 8h (do 6 z ESP)	Brak	Jest	Douszne/Jest	Wbudowane radio FM	7	8
Philips EXP431	www.philips.pl	799 zł	2*AAA	Wbudowana	do 8h/ do 8h (z ESP krócej)	2*CD-R 185 MB	Brak	Douszne/Jest	Funkcja "ulubione utwory"	7	7
Philips psa[cd8	www.philips.pl	899 zł	2*AAA	Brak	do 8h/ do 8h (z ESP krócej)	1*CD-R 180 MB	Jest	Na pałąku/Jest	Solidna obudowa	6	6

*Ceny podane przez dystrybutora w dniu składu tekstu.

Dane techniczne:

- **Rozdzielczość:** 2400 x 1200 dpi
- **Szybkość druku mono:** 14 s /min
- **Szybkość druku kolor:** 10 s /min
- **Max. grubość papieru:** Canon 270 g/m2
- **Podłączenie:** USB 2.0 Full Speed
- **Poziom hałasu:** ok 42 dB(A)
- **System zgodności kolorów:** ICM v2.0, Color Sync 2.5 lub nowszy, Exif 2.2

Canon S530D idealna drukarka dla fotoamatora.

Drukowanie bez komputera

Canon S530D

■ Sector

Ostatnio nastała moda na urządzenia wielofunkcyjne, które mimo że można je podpiąć do komputera, radzą sobie całkiem dobrze i bez jego pomocy.

Jednym z takich urządzeń jest właśnie drukarka Canon S530D. Urządzenie to podpięte do komputera zachowuje się jak zwykła drukarka atramentowa. Dość szybko jednak dochodzimy do wniosku, że ma znaczną przewagę nad zwykłymi urządzeniami tego typu. Całość zaopatrzona została w wiele przemyślanych dodatków mamy wbudowany czytnik kart CompactFlash oraz interfejs do bezpośredniego podpięcia aparatów cyfrowych. Komputer oczywiście rozpoznaje wbudowany czytnik CF i traktuje go jako dodatkowe urządzenie. Interfejs drukarki bardzo dobrze przemyślano - jest prosty, zrozumiały nawet dla osoby, która nie czytała wcześniej instrukcji obsługi. Z kolei dzięki wbudowanemu ekranowi LCD szybko i sprawnie konfigurujemy parametry wydruku zdjęć. Do wyboru mamy możliwość drukowania indeksu wszystkich zdjęć, z którego dopiero potem drukujemy te, jakie nas interesują, opcję drukowania wszystkich zdjęć, pojedynczego czy selektywnego druku. W zależności od wyboru rodzaju papieru urządzenie automatycznie podpowiada użytkownikowi, jakiej jakości druku użyć. Funkcja, jak się okazuje, bardzo pożyteczna – bowiem po co nam wydruk fotografii z najlepszą jakością na zwykłym papierze, skoro i tak nie będziemy widzieć żadnej różnicy? W ten sposób zabezpieczamy się przed zbędnymi kosztami eksploatacji drukarki.

Możliwości urządzenia są bardzo duże - cieszy fakt, że osoby, które nie mają bladego pojęcia o komputerze, mogą z niego korzystać bez najmniejszego problemu. Natomiast te posiadające komputer zyskują dodatkowo dwa urządzenia w cenie jednego - drukarkę oraz czytnik kart CompactFlash.

Canon S530D

Cena: 1899 zł

Producent: Canon
Dystrybutor: Canon Polska Sp. z o.o., ul. Mołdawska 9 02-127 Warszawa, tel. (0 22) 572 30 91, faks (0 22) 572 30 11
www.canon.pl

Podobne:
Canon i550 #06/2003

⊕ łatwa obsługa
⊕ czytnik CF widziany przez komputer
⊖ brak przewodu USB w zestawie

POWER 8
ECO 6

www.canon.com

*Ceny podane przez dystrybutora w dniu składu tekstu.

Zdjęcia od ręki!

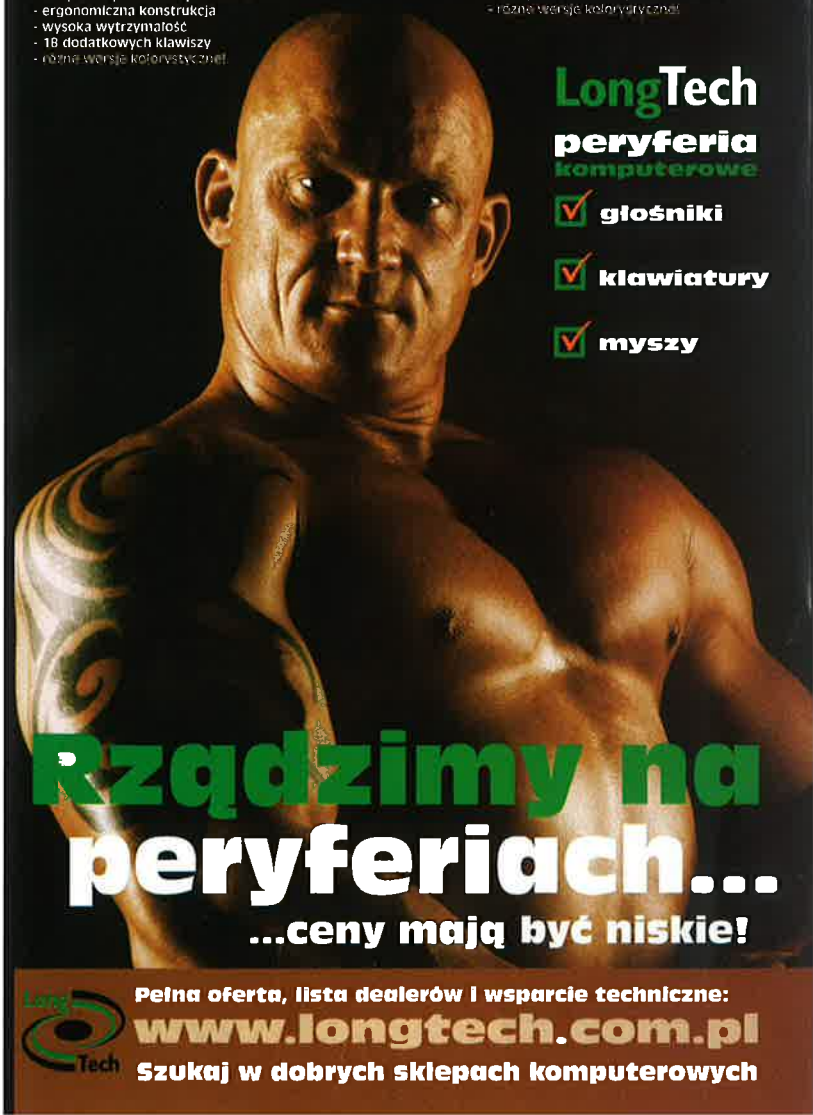
klawiatura multimedialna KB1925
- kompatybilna z Microsoft Internet Keyboard
- odłączana podkładka pod dłonie
- ergonomiczna konstrukcja
- wysoka wytrzymałość
- 21 dodatkowych klawiszy w dwóch grupach
- wygodne klawisze kursorów

mysz optyczna CM508B
- wysoka rozdzielczość 520dpi
- diodowe sensory optyczne
- pracuje na każdej powierzchni
- ergonomiczny kształt
- dwa klawisze i naciskowa rolka działająca jako programowalny trzeci klawisz

bezprzewodowy zestaw radiowy *mysz+klawiatura* RF1003
- optyczna mysz radiowa na akumulatorki
- wysoka rozdzielczość 520dpi
- diodowe sensory optyczne
- odbiornik jest jednocześnie ładowarką
- w zestawie baterie do klawiatury oraz akumulatorki do myszy
- kompatybilna z Microsoft Internet Keyboard
- duża odporność na zakłócenia
- operacyjność 360° nawet przy braku widoczności odbiornika
- łatwa obsługa
- zasięg do 3 metrów
- ergonomiczny kształt
- klawisze funkcyjne oznaczone ikonami
- 15 dodatkowych klawiszy

klawiatura multimedialna KB1825
- kompatybilna z Microsoft Internet Keyboard
- odłączana podkładka pod dłonie
- ergonomiczna konstrukcja
- wysoka wytrzymałość
- 18 dodatkowych klawiszy
- różne wersje kolorystyczne!

mysz standard CM309B
- ergonomiczny kształt
- wysoka wytrzymałość
- dwa klawisze i naciskowa rolka działająca jako programowalny trzeci klawisz
- różne wersje kolorystyczne!



LongTech
peryferia komputerowe
- głośniki
- klawiatury
- myszy

Rządzimy na peryferiach...
...ceny mają być niskie!

Pełna oferta, lista dealerów i wsparcie techniczne:
www.longtech.com.pl
Szukaj w dobrych sklepach komputerowych

Canon PowerShot A60 to bardzo ciekawy cyfrowy aparat fotograficzny z mnóstwem przydatnych opcji.

Dane techniczne:

Przetwornik obrazu: ½,7 cala
Efektywna liczba punktów: około 2 miliony
Długość ogniskowej: 7,1 (W)-21,3 (T) mm
ekwiwalent dla filmu 35 mm: 35-105 mm
Jasność: F2,8 (W)-F4,8 (T)
Cyfrowy zoom: Około 3,5x (maks 7,5x w połączeniu z optycznym)
Pomiar ostrości: TTL 5-punktowy AiAF, pojedynczy centralny punkt AF (możliwość blokady), ustawienie ręczne
Zakres ostrości: makro AF: 5-46 cm (W)/26-46 cm (T), normalny AF: 46 cm - nieskończoność
Metoda pomiaru światła: szacunkowy (połączony z punktem ostrości), punktowy (możliwość blokady), centralnie ważony
Metoda kontroli ekspozycji: TTL, Program - automatyka ekspozycji, Preselekcja czasu, Preselekcja przysłony, Ręczna ekspozycja, Gotowe programy (Portret, Krajobraz, Sceny nocne, Szybka migawka, Wolna migawka, Panorama, Film (z dźwiękiem))
Efekty koloru: nasycony/neutralny/wygładzenie/sepia/czarno-białe
Kompensacja ekspozycji: ±2,0 EV, Bracketing
Ustawienia balansu bieli: Auto, 6 ustawień (słonecznie, pochmurno, żarówka, świetlówka, świetlówka +), ustawienie ręczne
Czasy migawki: 15-1/2000 s
Ekwiwalent czułości filmu: Auto (ISO 50-150), 50, 100, 200, 400
Monitor LCD: 1,5" kolorowy TFT
Zdjęcia: Large-1600 x 1200, Medium-1024 x 768, Small-640 x 480
Gniazda: USB, AV, CompactFlash (Typ I)
Zasilanie: 4 baterie typu AA
Rozmiary: 101,0 x 64,0 x 31,5 mm

Mocny strzał

Canon PowerShot A60

techNICK

W założeniach odmłodzenia rodziny cyfrowych aparatów fotograficznych PowerShot Canonznalazły się nie tylko kosmetyczne poprawki, a skupiono się na zaimplementowaniu w urządzeniach jak największej liczby najnowszych osiągnięć własnych inżynierów.

Canon PowerShot A60 zastąpił bardzo popularny na rynku model A40. Dwumegapikselowa matryca, wspomagana jest przez obiektyw pozwalający na optyczne 3-krotne powiększenie, uzupełnione 2,5-krotnym zoomem cyfrowym (razem 7,5). Półtoracalowy ekran LCD pozwala na dokładniejsze niż przez wizjer optyczny kadrowanie oraz na określenie parametrów pracy aparatu. Poza tym ma on pięciopunktowy „inteligentny" autofokus (ustawianie ostrości). Dzięki funkcji Makro można wykonywać zdjęcia obiektów oddalonych od obiektywu o minimalnie pięć centymetrów, co pozwala fotografować z bliska monety, małe owady czy inne.

Czas naświetlania klatki można ustalić w zakresie od 1/2000 do 15 sekund, co jest szczególnie ważne w przypadku ręcznych nastawów aparatu i wykonywaniu zdjęć w nocy czy niedostatecznej jasności. Jeśli zamierzamy ustalić czułość, z menu wybieramy jedną z predefiniowanych wartości Auto/ISO 50/100/200/400, co tak naprawdę w zupełności wystarcza do fotografii amatorskiej. Lampa błyskowa jest w stanie skutecznie oświetlić obiekty oddalone maksymalnie o cztery metry, co jest raczej standardowym wynikiem wśród sprzętu tego typu.

Tym, co skutecznie poprawiono w stosunku do poprzedniego modelu, jest jedenaście predefiniowanych programów fotografowania (w tym automatyczny) oraz jeden całkowicie manualny. Wśród nich znajdują się tryby, takie jak Portret, Widok (Landscape), Nocny (Night scene), Szybkie (Fast), Wolne (Slow), Panorama (Stitch), Kamera (Movie). Ciekawą opcją jest Continous Shooting pozwalający wykonywać zdjęcia jedno po drugim z maksymalną szybkością 2,6 klatki na sekundę. Dzięki temu w pewnych sytuacjach uchwycimy fotografowany obiekt w najkorzystniejszym momencie bez ryzyka, że przegapimy najważniejszy moment. Opcja filmów także może być przydatna w takiej sytuacji, lecz należy sobie zdawać sprawę, że film może mieć co najwyżej rozdzielczość 320 na 200 punktów, a zdjęcia w serii nawet do 1600 na 1200 punktów - co jest najwyższą rozdzielczością aparatu, jaką można uzyskać.

Ciekawostką jest także możliwość zindywidualizowania aparatu w podobny sposób, jak to ma miejsce w telefonach komórkowych. Sami decydujemy, jaki obrazek ma być wyświetlany na początku, jak również wybieramy początkowy dźwięk oraz ten towarzyszący w poruszaniu się po menu.

Komplet czterech standardowych baterii wystarcza na „wypstrykanie" do 60 zdjęć w trybie z włączoną lampą błyskową i ekranem LCD. W plenerze i bez LCD wartość ta niemal się potraja.

W zestawie znajdziemy sznurek, dzięki któremu aparat jest niemal „przywiązany" do naszego nadgarstka, przewód połączeniowy USB, a także komplet baterii oraz kartę CompactFlash o pojemności 16 MB.

Przyznam, że aparat robi całkiem pozytywne wrażenie i niewiele mam mu do zarzucenia - jak na sprzęt dla amatora ma wiele zaawansowanych opcji, a i łatwość oraz intuicyjność jego obsługi stoi na wysokim poziomie. Za cenę poniżej 1600 złotych otrzymujemy całkiem funkcjonalny i przyzwoity kompaktowy cyfrowy aparat fotograficzny.

Canon PowerShot A60

Cena: 1599 zł

Producent: Canon
Dystrybutor: Canon Polska Sp. z o.o.
ul. Moldawska 9, 02-127 Warszawa
tel. (022) 572 30 91, faks (022) 572 30 11

Podobne:
Creative CardCam Value - #4/2003
Zoltrix Z-Cyber Uni-Cam i Beng Digital Camera 1300 - #13/2002

⊕ 11 predefiniowanych programów + jeden ręczny
⊕ mnóstwo dodatkowych opcji
⊕ dość intuicyjne ustawianie parametrów

⊖ cena
⊖ nie zawsze dobrze działa ostrość automatyczna

POWER 6
ECO 7

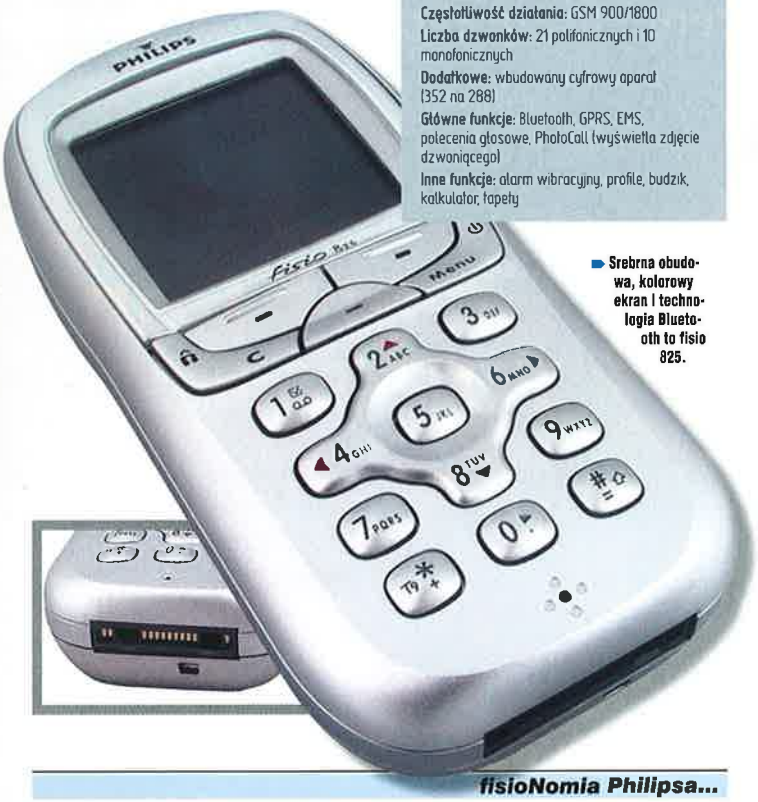
www.canon.pl

*Ceny podane przez dystrybutora w dniu składu tekstu.

MSI
MICRO-STAR INTERNATIONAL
Czolowy producent kart graficznych na świecie
Tylko w produktach MSI
Smart Fan
T.O.P. Tech.™ II
● skuteczna kontrola prędkości wentylatora przy różnych temperaturach GPU
● nizszy poziom hałasu
● skuteczniejszy przewodnik termiczny
Tylko w FX5200
Najmocniejsza na świecie karta VGA...
FX5200
FX5200-TDR128
128MB DDR
AGP 8X / TV-Out / DVI-I / MSI Media Center Deluxe I
● Procesor graficzny NVIDIA® GeForce™ FX 5200 GPU
● Układ CineFX™ generuje złożone efekty kinomatyczne
● Chłodnica T.O.P Tech.™ II - inteligentna kontrola prędkości wentylatora I niski poziom hałasu
● Zdalne sterowanie dla MSI Media Center Deluxe II
● Technologia Twin-BIOS - chroni kartę przed awarią Flash-BIOS-u
● Sprzętowa kontrola parametrow - osobisty lekarz kart graficznych
FX5600-TD256
256MB DDR
AGP 8X / TV-Out / DVI-I
● Technologia 0.13um
● Procesor graficzny NVIDIA® GeForce™ FX 5600 GPU
● Układ CineFX™ generuje złożone efekty kinomatyczne
● Technologia Intellisample™ pozwala uzyskać super-wyrazistą jakość obrazu
● Chłodnica T.O.P Tech.™ II - inteligentna kontrola prędkości wentylatora I niski poziom hałasu
● Dwa wyjścia VGA
● Obsługa i optymalizacja pod kątem Microsoft® DirectX® 9.0 i OpenGL®
Cenny pakiet oprogramowania
Tom ClancyÕs Ghost Recon
The Elder Scrolls III Morrowind
Duke Nukem Manhattan Project
7 in 1 Games Collection
3D DeskTop
FarStone VirtualDrive + FarStone Restore11
2 in 1
InterVideo WinDVD 5.1 Channel + Supreme Foreign Language Learning Machine
2 in 1
MSI Media Center Deluxe II
MSI Driver & Utilities
MSI jest czołowym producentem kart VGA pod względem liczby sprzedanych egzemplarzy na Tajwanie..."- za "Goldman SachsGlobal Equity Research - 6 maja 2002.
Aby uzyskać więcej informacji odwiedź nasze strony: www.msi.com.tw
8X Series Xtreme
Performance, Durability, Stability
MSI
MICRO-STAR INTERNATIONAL
incom
INCOM SA
Wroclaw (71) 35 88 000
Warszawa (22) 86 88 000
http://www.incom.pl
jeszcze szybciej! ACTION
ACTION WARSZAWA
Tel: (22) 836 62 28
Fax: (22) 877 06 20
http: www.action.pl
• All functions above are optional for all of MSI produc... is a trademark of Micro Star Int'l Co., Ltd. • Specifications are subject to change without notice. • All brand names are registered trademarks of their respective owners. • Any configuration other than original product specification is not guaranteed.

Dane techniczne:

- **Waga:** 85 g (z baterią)
- **Wymiary:** 105 x 44 x 19 mm, 73 cm^3
- **Czas czuwania:** do 500 h
- **Czas rozmowy:** do 5 h
- **Wyświetlacz:** 112 na 112 punktów, 4096 kolorów
- **Częstotliwość działania:** GSM 900/1800
- **Liczba dzwonków:** 21 polifonicznych i 10 monofonicznych
- **Dodatkowe:** wbudowany cyfrowy aparat (352 na 288)
- **Główne funkcje:** Bluetooth, GPRS, EMS, polecenia głosowe, PhotoCall (wyświetla zdjęcie dzwoniącego)
- **Inne funkcje:** alarm wibracyjny, profile, budzik, kalkulator, tapety



Srebrna obudowa, kolorowy ekran i technologia Bluetooth to fisio 825.

fisioNomia Philipsa...

Philips fisio 825

■ techNICK

Telefony komórkowe ewoluują w stronę urządzeń ze wszech miar uniwersalnych. Producenci prześcigają się w zgromadzeniu w tak małych konstrukcjach aplikacji, bo nie można tu mówić jedynie o prostych dodatkowych funkcjach, przypominających do złudzenia te dostępne 2-3 lata temu tylko w palmtopach.

Philips stworzył fisio 825, którego kolorowy ekran pozwala na w miarę wygodną nawigację za pomocą przycisków funkcyjnych oraz „czterokierunkowego" klawisza powstałego po zespoleniu 2, 4, 6 i 8 (widać to doskonale na zdjęciu). Mankamentem jest tu spora „bezwładność" ekranu - jego odświeżanie należy do najwolniejszych, jakie dane mi było oglądać. Najlepiej widać to podczas przeglądania książki telefonicznej oraz wpisywania SMS-ów.

Profile kolorów, tapety (w pełnym kolorze i „wyblakłe") oraz funkcje przypisane niemal każdemu klawiszowi pozwalają na wygodne użytkowanie słuchawki. Niestety do przyzwyczajenia się do nowego rozkładu funkcji potrzebowałem kilku dni. Potem większość jakby wykonywała się sama.

Faktem godnym podkreślenia jest to, że w telefonie zaimplementowano technologię Bluetooth, dzięki której komunikacja z bezprzewodową słuchawką oraz komputerem jest szybka oraz bezproblemowa. Dołączone na CD aplikacje pozwalają na ustawienie właściwości telefonu oraz wgrywanie obrazków i zdjęć do jego pamięci.

Telefon fisio 825 firmy Philips trudno sklasyfikować. Z jednej strony, jest dość ładny i ma w miarę intuicyjną obsługę (takie lubią kobiety), z drugiej – ma organizer, zaimplementowaną technologię Bluetooth, a z trzeciej - duży i kolorowy ekran. Jestem pewien, że znajdzie się wielu nabywców tego urządzenia.

Philips fisio 825

Cena: zależy od operatora i stosowanej w danym okresie promocji

Producent: Philips
Dystrybutor: Philips Polska Sp. z o.o., Warszawa
www.philips.pl

Podobne:
Nokia 7250 - #6/2003
Nokia 6100 - #5/2003

- ⊕ kolorowy ekran
- ⊕ Bluetooth
- ⊕ PhotoCall
- ⊖ duża „bezwładność" ekranu
- ⊖ brak Javy

POWER 7

www.philips.com

Dane techniczne:

- **Liczba głośników:** 4 (na ucho)
- **Moc satelit:** 250 mW
- **Moc basu:** 500 mW
- **Zakres częstotliwości:** 20 Hz-20 kHz
- **Dodatkowe:** wzmacniacz, przewody połączeniowe

Przestrzenne brzmienie w s uchawkach

Media-Tech Sculptor 5.1

■ Sector

Czego to już producenci nie wymyślą - kino domowe na głowie. Do testów otrzymaliśmy słuchawki odtwarzające dźwięk przestrzenny w systemie 5.1.

Same słuchawki przypominają studyjne standardowe urządzenia tego typu. Miękkie poduszki dobrze przylegają do skóry, dzięki czemu dźwięk staje się jeszcze lepiej słyszalny, dodatkowo wygłuszane są „szmery" z otoczenia. Pałąk, wraz z wyścielanym materiałem - amortyzatorem, ułatwia dopasowanie słuchawek do głowy i eliminuje jednocześnie nieprzyjemny ucisk. Osobiście uważam, że jest to jedno z lepszych rozwiązań dopasowania słuchawek na głowie. W zestawie znajdziemy również wzmacniacz sygnału, umożliwiający jednoczesne podpięcie słuchawek i głośników zewnętrznych - oraz przewody połączeniowe.

Zasada działania - wbrew pozorom, jest dość prosta - na jedno ucho przypadają tu 4 głośniki. Muszą one jednak zostać w specjalny sposób ułożone - tak, aby dźwięk wydobywał się i wybrzmiewał pod odpowiednim kontem do ucha, a użytkownik słyszał dźwięk odpowiadający rozmieszczeniu w pokoju zestawu standardowych kolumn 5.1. Przyznam, że dość ciekawym rozwiązaniem jest 4 głośnik, którego głównym zadaniem nie jest odtwarzanie, a wibrowanie - przez co w chwili odgrywania niskich tonów słuchawki zaczynają na głowie drgać – efekt jest podobny do tego, gdy się siedzi przy subwooferze dużej mocy.

Nieco gorzej ma się tutaj sprawa z efektem przestrzenności. Słuchawki niestety nie oddają „przestrzeni" dźwięku, do jakiej jesteśmy przyzwyczajeni w przypadku dobrze rozstawionego zestawu standardowych głośników.

Słuchawki tego typu na pewno znajdą nabywców - jest to jedyne sensowne wyjście w sytuacji, gdy chcemy obejrzeć film z DVD z pełnym przestrzennym dźwiękiem i zarazem nie przeszkadzać domownikom zbyt głośnym odsłuchiwaniem efektów dźwiękowych.

Media-Tech Sculptor 5.1

Cena: 299 zł

Producent: Media-Tech
Dystrybutor: Media-Tech Polska Sp. z o.o., Brzeziny 13b 05-074 Halinów, tel. (022) 795 14 49 www.media-tech.com.pl

Podobne:
Manta MM-40 #08/2002

- ⊕ efekt wibracyjny
- ⊕ możliwość podpięcia do wzmacniacza kilku słuchawek
- ⊖ cena
- ⊖ niestandardowe oznaczenie kolorystyczne przewodów

POWER 6

ECO 5

www.media-tech.com.pl

*Ceny podane przez dystrybutora w dniu składu tekstu.

Największa impreza dla komputerowych entuzjastów

tysiące graczy

100 superszybkich komputerów

1 zwycięzca – możesz być nim TY!

intel inside pentium 4

PC arena 2003

Rozgrywki indywidualne i drużynowe w:

Helikopter w ogniu | Devastation | TOCA Race Driver | MotoGP | Generals | Warcraft III

Pierwszych 100 graczy otrzyma koszulki z limitowanej serii PC ARENA!

Zobacz, ile różnych możliwości rozrywki w nowym Cyfrowym Domu stwarza rewolucyjny Media Center PC, łączący możliwości kina domowego, wieży stereo, komputera osobistego i... nie tylko.

Więcej informacji: www.pcarena2003.gry.wp.pl

28-29 czerwca 2003 | od 10.00 do 22.00

Klub SKARPA | ul. Kopernika 5/7/9 | Warszawa

Patroni medialni

CD-Action www.cdaction.com.pl | Click! | radiostacja | www.TwojePC.pl | wp.pl | Życie Warszawy

Komputery

NTT System | Media Markt

Zaprasza

intel

Zamów prenumeratę otrzymasz prezent!

6203

Zamawiam prenumeratę magazynu ***CD-Action*** od numeru:
Prosimy o wpisanie w kratkach (miesiąc i rok) od którego chcecie Państwo, by rozpoczęła się prenumerata

Wybieram następujący okres prenumeraty:
Prosimy o zaznaczenie znakiem X dokonanego przez Państwa wyboru

- ☐ na 12 miesięcy w cenie 174 zł + prezent
  3 wydania PCF od numeru: ☐☐☐ lub PODKŁADKA ☐
- ☐ na 6 miesięcy w cenie 99zł
- ☐ na 3 miesiące w cenie 51zł

Zamawiam numery archiwalne ☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐

Prenumeratę proszę wysłać na adres:

☐☐
Imię i nazwisko lub nazwa firmy

☐☐
Ulica, numer domu, numer mieszkania

☐☐-☐☐☐ Kod pocztowy ☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐ Miejscowość ☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐ Kraj

☐☐
Telefon kontaktowy ☐☐ e-mail

☐ Proszę o wystawienie faktury VAT NIP firmy: ☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐ ☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐ ☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐ ☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐

Upoważniam Wydawnictwo Bauer Sp. z o. o., Sp. k. do wystawienia faktury VAT bez podpisu odbiorcy _____ podpis

Należność uregulуję:

☐ Wpłacając lub dokonując przelewu po otrzymaniu imiennego druku wpłata/przelew

☐ Kartą kredytową:

☐ VISA Classic ☐ VISA Business ☐ Polcard ☐ PBK Styl ☐ EuroCard/MasterCard

☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐ Numer mojej karty ☐☐☐☐ ☐☐☐☐ Data ważności karty (miesiąc - rok)

Wyrażam zgodę na przetwarzanie w celach marketingowych przez Wydawnictwo BAUER sp. z o. o., Sp. k. ul. Motorowa 1, 04-035 Warszawa moich danych osobowych, które przekazuję dobrowolnie zastrzegając sobie prawo do ich sprawdzania i poprawiania.

Data i podpis _____

Prenumeratę CD-Action można zamówić:

W WYDAWNICTWIE

1. Wypełniając zamieszczony obok druk zamówienia, który należy odesłać na adres: Wydawnictwo Bauer Sp.z o.o.Sp.k. skr.poczt.1 04-026 WARSZAWA oraz dokonując wpłaty należności po otrzymaniu imiennego druku przelewu, druki przelewów wysyłamy wraz z pierwszym numerem w prenumeracie
2. Zamawiając prenumeratę telefonicznie: (0-prefix-22) 51 75 055
3. Zamawiając prenumeratę pocztą elektroniczną: prenumerata@bauer.pl
4. Faksem: (0-prefix-22) 517 05 30
5. **Przez internet: http://prenumerata.bauer.pl**
6. W przypadku pytań i reklamacji prosimy dzwonić pod numery (0-prefix-22) 517 05 31 do 36, 517 05 80
7. Reklamacje płyt CD prosze zgłaszać do: Bartosz Anielski tel. 71/343 24 11, adres: ul.Sukiennice 6, 50-107 Wrocław

Upominki wysyłamy w terminie do dwóch miesięcy od otrzymania zapłaty za prenumeratę. Prosimy o złożenie podpisu pod zgodą na przetwarzanie danych osobowych. Redakcja nie ponosi odpowiedzialności za opóźnienia spowodowane błędnym wypełnieniem druku zamówienia.

Termin realizacji prenumeraty jest uzależniony od daty otrzymania przez Wydawnictwo niniejszego druku zamówienia

Numery archiwalne można zamówić w Wydawnictwie - wysyłka jest realizowana za pobraniem pocztowym (płatność u listonosza przy odbiorze zamówionego numeru). Pobranie pocztowe obejmuje wartość zamówionych egzemplarzy **oraz koszty dostawy w wysokości 2,50 zł.**

Faktury VAT wystawiamy na wyraźne życzenie.

U NASZYCH KONTRAHENTÓW

RUCH S.A.: wpłaty na prenumeratę krajową przyjmują terenowe jednostki Ruch - do piątego dnia każdego miesiąca poprzedzającego okres rozpoczęcia prenumeraty. Informacji o warunkach i sposobie zamawiania prenumeraty zagranicznej udziela: Ruch S.A. OKDP 01-248 Warszawa, ul. Jana Kazimierza 31/33, tel. (0-prefix-22) 532 87 31, 532 88 16, 532 88 19, 532 88 20, infolinia : 0-800 12 00 29. Płatność kartą płatniczą na stronie **http://www.ruch.pol.pl**

Dostępne numery archiwalne

08/02 18,50zł | 09/02 18,50zł | 10/02 18,50zł | 11/02 18,50zł

12/02 18,50zł | 13/02 19,99zł | 01/03 19,50zł | 02/03 18,50zł

03/03 18,50zł | 04/03 18,50zł | 05/03 18,50zł | 06/03 18,50zł

Jak kupić numery archiwalne?

Wyślij kupon zamówienia zaznaczając miesiąc i rok. Za numery archiwalne zapłacisz przy odbiorze paczki.

Jeśli zamówisz prenumeratę roczną, możesz wybrać dla siebie prezent. Do wyboru masz 3 wydania PCF lub rewelacyjną podkładkę pod mysz.

Wypełnij odpowiednie miejsce w kuponie zamówienia.

Przeważającą część zawartości magazynu stanowią kursy i poradniki „krok po kroku" przedstawione w nowoczesnej pod względem wizualnym i przejrzystej szacie. Każde wydanie magazynu PC Format posiada dodatki – stałe (płyta CD z pełnymi wersjami programów i aplikacji) i cykliczne (dodatkowe płyty z encyklopediami, programami edukacyjnymi, kursami multimedialnymi itd. oraz książki z serii Biblioteczka PC Formatu).

3 kolejne wydania PC Format (zaznacz, od którego numeru)

Żelowa podkładka

Bardzo praktyczna żelowa podkładka pod myszkę. Wybrzuszenie jest wypełnione żelem, pozwala na oparcie nadgarstka i bardzo wygodną pracę przez długi czas. Doskonale leży na biurku, powierzchnia padu pokryta jest przyjemnym w dotyku materiałem w kolorze niebieskim. Powierzchnia padu dobrze współpracuje z kulką myszki .

Nowe logosy i dzwonki

więcej na naszej stronie
www.telefony.bravo.pl
ściągnij sobie już teraz

wiadomości graficzne 7265 - 2,44 zł

AA22.016990

AA22.016033

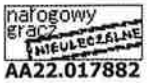
AA22.016423

AA22.017036

AA22.016418

AA22.017602

AA22.016095



AA22.017882

AA22.017026

AA22.016089

AA22.016368

AA22.015715

AA22.011550

AA22.015988

AA22.016295

AA22.015877

AA22.015754

AA22.016963

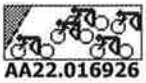
AA22.011547

AA22.016479

AA22.015734

AA22.016393

AA22.017633


AA22.016926

AA22.016102

AA22.017370

AA22.011544

AA22.015957

AA22.016419

AA22.017701

AA22.011543

AA22.015879

AA22.016170

AA22.015798

AA22.015883

AA22.016336

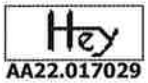
AA22.011541

AA22.017845

AA22.016096

AA22.016999

AA22.015752



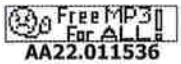
AA22.017029

AA22.015959

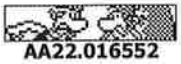
AA22.016120

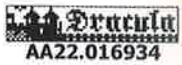
AA22.016053

logosy 7164 - 1,22 zł

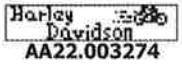


AA22.011536

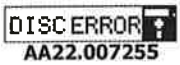

AA22.016552



AA22.016934

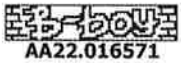


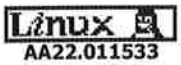
AA22.003274



AA22.007255

AA22.017885

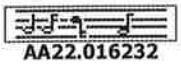

AA22.016571

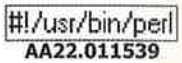


AA22.011533

AA22.017605

AA22.016242


AA22.016232



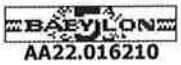
AA22.011539

AA22.017883

AA22.016944

AA22.016492

AA22.016941

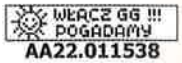


AA22.016210

AA22.016503

AA22.011532

AA22.007214



AA22.011538

AA22.016531

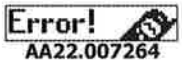
AA22.017606

AA22.017884

AA22.017607

AA22.017380

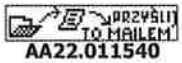
AA22.016939



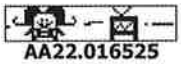
AA22.007264

AA22.016575

AA22.017886

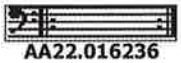


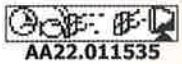
AA22.011540


AA22.016525

AA22.015622

AA22.016532


AA22.016236


AA22.011535

polifonia 7365 - 3,66 zł

DD22.000974 *Metalica, Unforgiven*
DD22.000973 *EMF, Unbelievable*
DD22.001284 *Modjo, Lady*
DD22.001283 *Faithless, Insomnia*
DD22.001252 *Coldplay, Trouble*
DD22.001249 *Dido, Thank You*
DD22.000954 *ATB, The Summer*
DD22.000953 *Fatboy Slim, The Rockafella Skunk*
DD22.001280 *Gala, Freed From Desire*
DD22.001274 *Underworld, Born Slippy*
DD22.000960 *AC/DC, Those Who Rock*
DD22.000948 *Marylin Manson, The Dope Show*
DD22.001271 *The Remix, Freestyler*
DD22.001258 *Crowded House, Weaker With You*
DD22.000970 *Savage Garden, Truly Madly Deeply*
DD22.000965 *Janet Jackson, Togheter Again*
DD22.001286 *Westlife, My Love*
DD22.001257 *Bon Jovi, Wanted Dead Or Alive*
DD22.000983 *Spice Girls, Wannabe*
DD22.000979 *Elvis Presley, Viva Las Vegas*
DD22.001287 *Prodigy, No Good For Me*
DD22.001236 *Gabrielle, Rise*
DD22.000961 *Michael Jackson, Thriller*
DD22.001294 *Mortal Kombat, Time To Fight*
DD22.001364 *Ich Troje, Babski Świat*
DD22.001291 *Moloko, Sing It Back*
DD22.001227 *Alicia Keys, Never Felt This Way*

Jeżeli chcesz mieć nowy dzwonek, wyślij SMS o treści DD22.(numer dzwonka) pod numer 7365. Płacisz za to tylko 3,66 zł. Jeśli chcesz wysłać dzwonek znajomemu, wystarczy ze swojego telefonu wysłać SMS pod numer 7365 o treści DD22.(numer dzwonka).numer telefonu znajomego, np.DD22.105599.506517666 Usługa dostępna tylko dla telefonów Nokia 3510, 3650, 5100, 6100, 6610, 7650, 7210

superhity 7265 - 2,44 zł

AA22.017855 *Westlife, Tonight*
AA22.017854 *Shania Twain, Ka Ching*
AA22.017853 *Shakira, The One*
AA22.017852 *Peja/ Slums Attack, Jest jedna rzecz*
AA22.011862 *Nelly, Kelly Rowland, Dilemma*
AA22.017848 *Ich Troje, Pokaż swoją twarz*
AA22.017661 *Linkin Park, Somewhere I Belong*
AA22.017659 *Muzyka z Filmu Porozmawiaj z nią*
AA22.017079 *Avril Lavigne, I'm With You*
AA22.017611 *Raz Dwa Trzy, Oczy tej małej*
AA22.017610 *Borysiewicz/Kukiz, Bo tutaj jest, jak jest*
AA22.017359 *Myslowitz, Chciałbym umrzeć z miłości*
AA22.017084 *Jennifer Lopez, All I Have*
AA22.017069 *Pink, Family Portrait*
AA22.016870 *Panjabi MC, Mundian To Bach Ke*
AA22.017615 *Robbie Williams, Come Undone*
AA22.017614 *Shakira, The One*
AA22.017360 *Oasis, Song Bird*
AA22.017083 *Peja/Slums Attack, Głucha Noc*
AA22.017081 *Edyta Górniak, Impossible*
AA22.017080 *Christina Aquilera, Beautiful*
AA22.017612 *Kora, Pod Papugami*
AA22.016863 *Eminem, Sing For The Moment*
AA22.014068 *Ich Troje, Żadnych Granic*
AA22.017662 *Krawczyk, Mijamy*
AA22.017609 *Idol 2, Czy*
AA22.015583 *Madonna, Die Another Day*
AA22.017673 *Ich Troje, Babski świat*
AA22.017361 *Santana, Game Of Love*

dzwonki 7164 - 1,22 zł

AA22.016617 *Freddie Mercury, Living On My Own*
AA22.016616 *Zucchero, Senza Donna*
AA22.016587 *Ashanti, Foolish*
AA22.016586 *Anastacia, Why'd You Lie To Me*
AA22.016612 *Lionel Richie, Don't Stop The Music*
AA22.016604 *Usher, U Remind Me*
AA22.016584 *Mary J. Blige, Family Affair*
AA22.016583 *Geri Halliwell, Calling*
AA22.016603 *Toploader, Dancing In The Moonlight*
AA22.016602 *Placebo, Every You, Every Me*
AA22.016589 *Sophie Ellis Bextor, Get Over You*
AA22.016585 *Usher, U Got It Bad*
AA22.016601 *Nelly, Ride With Me*
AA22.016599 *Missy Elliott, Get Ur Freak On*
AA22.016590 *Britney Spears, Boys*
AA22.016582 *REM, Losing My Religion*
AA22.016597 *Virgin, To Ty*
AA22.016595 *DJ Piccoli, Take Me Higher*
AA22.016581 *Madonna, Music*
AA22.015592 *Magda Femme, I Belive In You*
AA22.016579 *Dido, Here With Me*
AA22.016577 *Lutricia McNeal, My Side Of Town*
AA22.015588 *Varius Manx, Sonny*
AA22.016580 *Eve, Who's That Girl?*
AA22.016613 *Rod Steward, When I Need You*
AA22.016578 *Gadjo, Besame Mucho*
AA22.016592 *Eve & Alicia Keys, Gangasta Lovin*
AA22.016591 *Vanessa Carlton, A Thousand Miles*
AA22.015590 *IRA, Femme Fatale*

Jeżeli chcesz mieć nowe logo lub dzwonek, wyślij SMS o treści: AA22.(numer logo lub dzwonka) pod numer 7164. Płacisz za to tylko 1,22 zł. Możesz również ściągnąć SUPERHITY oraz wiadomości graficzne, wysyłając SMSa pod numer 7265. Kosztuje Cię to tylko 2,44 zł. Jeśli chcesz wysłać logo lub dzwonek znajomemu, wystarczy ze swojego telefonu wysłać SMS pod numer 7164 lub 7265 (dla SUPERHITÓW i wiadomości graficznych) o treści: AA22.(numer logo lub dzwonka).numer telefonu znajomego, np. AA22.105599.506517666 Usługa dostępna tylko dla wybranych modeli telefonów Nokia.

CDACTION@CDACTION.COM.PL

SUKIENNICE 6, 50-107 WROCŁAW

ACTION REDACTION

Myśl miesiąca:

Nie jest dobrze mieć z katem na pieńku.

Hej!

No i proszę - znowu wakacje za pasem... Ale ja mam do was prośbę - wakacje, wakacjami, a pisać do AR trzeba. Wiem, że nikomu się w taki czas nie chce - ale jak chcecie mieć co czytać, niestety - trzeba też czasem skrobnąć coś do AR. Ostatnio bowiem jakoś mniej interesujących listów przychodzi. :(Ale ja stale powtarzam: NIE WIERZĘ, by wśród tysięcy czytelników CDA nie było nikogo, kto potrafi napisać coś niebanalnego, zabawnego, odkrywczego. Po prostu wam się nie chce, leniuchy! A ja nie chciałbym redukować AR do 3 stron - ale jeśli dalej będziecie się tak obijać, kto wie... Aby więcej nie smęcić - do roboty, ludziska. Pisać listy! Dajcie innym coś od siebie!

Jak śmieci!

Denerwuje mnie (tak jak wszystkich) sposób odpowiedzi na nasze (znaczy się graczy) pytania. Traktujecie nas jak śmieci, które powinny jak najszybciej wylecieć do śmietnika, bo śmierdzą (tak uważa moje grono przyjaciół).

...Pszsssssssssss! (odświeżacz powietrza) Jeśli czujesz się jak śmieć - twoja sprawa. Ale zawsze możesz wtedy potraktować mnie jak śmieciarza, który też w tym momencie śmierdzi, bo sam z własnego wyboru babra się po szyję w tych „śmieciach". Lepiej ci? Dodam, że uwielbiam to zajęcie...

Po grach, które nam dajecie - widać, że nas ignorujecie (np. taki Tony Hawk - gra jest super, ale z tego powodu, że jest super - większość ją ma).

Rozumiem. Należy zatem dawać gierki, których nikt nie ma, np. Wnerwiony działkowicz VII.

Moim, lub bardziej naszym (to znaczy nas graczy), zdaniem powinniście dawać gry mało znane.

Profil1

I wtedy będzie płacz „co za śmieci dajecie, pierwsze słyszę o takiej grze, nawet tego do ręki nie wezmę - dalibyście coś bardziej znanego" itd., itd.

***

Wiecie, co mnie najbardziej denerwuje? To, jaką przewagę ma Smuggler nad tymi, którzy wysyłają listy. Czytelnik, który wysłał - jego zdaniem - ciekawy list, może przez odpowiedź Smg wyjść na debila i nie ma szansy obrony! Druga denerwująca mnie rzecz to ta, że jak czytelnik palnie coś na początku, tylko taki „Smuggler jest gupi", ma o wiele mniejszą szansę, że jego list ukaże się w AR. PS Smuggler jest gupi. :)

Brutus

Jeśli przyjdę do ciebie po pożyczkę i na powitanie walnę cię „z byka" w żołądek, potem poprawię z kolana, ale niżej niż w żołądek, moje szanse na kasę u ciebie wzrosną czy nie? Poza tym „Smuggler jest gupi" akurat w żaden sposób waszych szans nie obniża. Bo albo to jest kłamstwo - więc się nie mam o co obrazić, albo to prawda - a trudno obrażać się o coś, co jest prawdą. PS A Brutus jest mondry. Mamy remis - obaj skłamaliśmy! :P

Nie bądźmy gówniarzami!

Do niejakiego Lorda Sitha (05/03): jeśli będziesz się na onych „starszych i dojrzalszych" (buhaha!) wkurzać, tym bardziej ich uradujesz, bo oni właśnie takiej reakcji oczekują. Gdy miałem jako i ty, mocium panie, dwanaście lat, a było to i tak dosyć niedawno, spotykałem się nawet z takimi, co to, mimo że starsi zaledwie o pół roku, może ciut więcej potrafili wyzwać mnie od gnojków srywających jeszcze w becik. Nie masz pojęcia, jak ja się wtedy wkurzałem i odwdzięczałem się im niezbyt bogatymi wiązankami, co oczywiście wzbudzało w nich szczerą radość i sprawiało, że wkurzali mnie jeszcze bardziej. (...) Zatem zacząłem olewać takie zaczepki. Dzisiaj zdarza mi się napotkać dwudziestoletnie umysły, nie potrafiące od razu przyjąć do wiadomości, że jestem od nich młodszy aż (tylko?) o sześć lat - bez fałszywej skromności mówię, że po prostu mój poziom intelektualny w takich przypadkach rekompensuje takie różnice. (...) Gówniarstwo rzeczą względną! A zależy też od tego, czy zachowasz się jak gówniarz albo przynajmniej tak jak tamci myślą, że tak się gówniarz zachowuje - będziesz dla nich gówniarzem! (...) I przepraszam, że tak dużo tutaj „gówniarzy", ale... zwalę teraz na polonistkę, której nierzadko zdarza się tego użyć, a my, znaczy klasa, oczywiście częściowo to przejęliśmy, ja zaś najbardziej. :)

Audicion

***

Zgodzę się z Lordem Sithem z nr 05/03. Ja mam 13 lat, więc niedawno nauczyłem się mówić i chodzić, a nawet już nie chodzę w pieluchach. Też mnie wkurzają ci 18-letni „staruchowie", którzy mogliby być moimi prapradziadkami. Przeczytałem całą sagę o Wiedźminie, zaliczyłem „Władcę pierścieni" (nie, nie film) i „Hobbita", słucham z jednej strony Deep Purple, Red Hot Chilli Peppers, a z drugiej Jose Cury i muzy klasycznej (fajną mam 1 płytkę, nie licząc jeszcze stada mniej fajnych). A wy

SCHWYTANE W SIECI

O lekturze CDA

Septer: A ja dalej mam jedno zastrzeżenie. Mianowicie: więcej do czytania!!! Cd-action ląduje w szufladzie już po kilku dniach od jego zakupu i to bynajmniej nie dlatego, że jest słabe. (...) Podsumowując: za mało do czytania ! (tak, tak, wiem o Action-magu, czytam go niemal od deski do deski, ale zrozumcie mnie - lepiej czyta, się mimo wszystko, ładną, kolorową GAZETĘ, niż czarnobiały wydruk z tegoż kącika). Pozdrawiam całą redakcję!

Są jeszcze inne kąciki na CD... Żeby zaś CDA czytać przez miesiąc, powinno mieć tak z 500-800 stron objętości... Tak mi się jakoś wydaje, że to to raczej mało realne...

arti-fex: septer - co do czytania CDA. u mnie jest tak, że w dzień zakupu - wieczorem, po przejrzeniu CD, siadam/kładę się i czytam. Czytam. CZYtam. CzyTAM, aż skończę ostatnią stronę AR - zazwyczaj po północy. Potem wielokrotnie wracam i znowu je czytam. Niektóre txty pamiętam prawie na pamięć

Desolator: Ja identycznie. Gdy już dorwę CDA, przychodzę do domu, kładę się i czytam aż mi się znudzi (raczej nigdy się nie zdarzyło) lub jak będzie późno. Czytania mam góra na 2 dni (czytam zawsze całe, włącznie z reklamami).

Elmer: Ja czytam „na raty" żebym wytrzymał miesiąc.

Goblin: Ja bym nie wytrzymał na raty...

Septer: A ja muszę czytać na raty, bo.... nauka wzywa.

Feniks: Ja właściwie kupuję CDA tylko dla niego. Płytki to i owszem czasem obejrzę, czasem w coś zagram, ale zwykle jak mi na czymś zależy to mam to znacznie szybciej.(...) właściwie wszystko co jest do czytania to można mieć znacznie szybciej, mając internet. Dlaczego więc kupuję CDA? Jak już wspomniałem pewien sentyment, a poza tym, do rzeczy których nienawidzę robić, zaliczą się czytanie tekstów wyświetlanych na monitorze. No i jeszcze odpowiadają mi oceny. Może to redakcja już spaczyła mi gust doszczętnie, a może od początku miałem taki sam jak Ich?

Delvecchio: I znowu idąc rano do pracy kupię CDA, potem po kilku godzinach w pracy powiem szefowi że telefon nawalił i muszę podzwonić z pokoju na końcu. Potem znowu udam że pracuję, wyciągnę CDA i zacznę sobie czytać (ciągle udając że dzwonię służbowo ;-)) Po pracy poczytam zamiast obiadu (chrzanić obiad - mam CDA). Pewnie jak zwykle do wieczora nie skończę i znowu zabiorę ze sobą do wanny, licząc że tym razem śliska bestia mi się nie wyślizga i nie będę musiała jej suszyć ;-) A potem pewnie pół nocy mi zejdzie na ryczeniu ze śmiechu przy AR i na luzie. Znowu niewyspana pójdę do pracy a po pracy odpalę sobie glerkę, bo niby czemu nie skoro jest dodatkiem do porządnego pisma. (...) Ech i po co ja się nauczyłam czytać? same przez to kłopoty i zero wolnego czasu ;-))

A tu męki prenumeratora...

Volt:
9.00 Budzę się z nadzieją, że dzisiaj jest „ten" dzień
10.00 Idę do skrzynki, pusta
10.01 Myślę. Może jeszcze nie nastał „ten czas"
10.30 Czytam, jakiś „gość" dwali się, że ma już „go"
10.31 Ponownie myślę. Skąd „on" ma „go"?
10.32 Postanawiam odczekać trochę. Żeby mi się nie nudziło, idę spać...
11.30 Budzę się z nadzieją , że dzisiaj jest „ten" dzień
11.31 Idę do skrzynki, pusta...

keczap: Nie dziwie się, że większość wybiera CDA. W trudnych czasach, kiedy liczy się każdą złotówkę nie ma sensu wydawać pieniędzy na byle co. Potrzebne są towary najwyższej jakości, za które warto płacić. Możecie się burzyć, ile chcecie, ale tylko CD-Action jest towarem luksusowym w tym towarzystwie. Pozostali albo próbują nieudolnie naśladować, albo za wszelką cenę, to znaczy za niższą cenę, dają jakąś alternatywę. Ja tam szanuje swoją kaskę i dlatego nadal wole szynkę od mortadeli i kaszanki.

Septer: po prostu nie ma się co oszukiwać, Cd-Action jest najlepszym czasopismem o grach komputerowych na świecie (wiem z doświadczenia, zwiedziłem potężną liczbę krajów i w żadnym, ale to w żadnym nie spotkałem nawet namiastki wspaniałości Cd-Action).

Jesteśmy pod wrażeniem... Miło coś takiego poczytać, nawet wiedząc, że to spora przesada.

Czemu ludzie fakają na CDA

MANITOU: No właśnie. Z tego co wiem , to większość tych co CDA nie czytuje, faka na nie nie wiedząc co w ogóle to pismo zawiera. Z reguły zaczynają teksty od „ostatnio po raz pierwszy kupiłem CDA" lub „wczoraj znalazłem u kolegi w śmietniku nowy numer CDA" a kończą na megabluzgach. Tak jest im łatwiej fakać bo po spojrzeniu tylko na okładkę moż-

- dziadkowie? Ile książek przeczytaliście? Wiecie, kto to jest Lem? A o Mickiewiczu słyszeliście? A mówi wam coś nazwisko Kolumb? A czym jest dla was „Katedra"? - fajnym filmikiem, bo ma supergrafę i na końcu fajnie gościa rozwala? Ludzie! Jeśli ja mam inteligencję średniorozgarniętego młotka - bójmy się! Te bardziej i średnio „dorozwinięte" mogą zniszczyć naszą cywilizację!

Ragh'naar

Kilka spraw

Pierwsza jest taka, że zauważyłem, iż na rynku gier czuć stęchlizną (a może to tylko moje skarpety?) ;), brakuje powiewu świeżości. Dlatego chciałem zaproponować kilka nowych tytułów. Oto one: The Think, (czyli czego brakuje w dzisiejszym świecie), Real Tournament (zakupy w hipermarkecie na czas), Ice-cream Tale (czyli wesołe życie lodziarza - Ice AD'VENTura), Bitch Life (komentować chyba nie muszę) oraz jego wspaniały sequel Witchwife, a także trylogię The Older Bills, czyli tytuły, takie jak: Borrow Wind (czyli jak zarobić na wypożyczalni niczego), druga część Neverslept Nights (o strachu przed niezadowoloną klientelą) i trzecia - Max Payn (czyli „unhappy end" lewego interesu). Może jeszcze: Grunt Heft Ałto, (Mr) Jedi Night, Dom III, Snork: Ground Akwizytor (od Herlitza), Thumb Reader, Speederman i w końcu Mordal Kombajn. To tylko część z wielu różnych ciekawych i niewykorzystanych (bez skojarzeń) pozycji (przecież mówię: BEZ SKOJARZEŃ). ;)

Wiecie, czytam was od waszego pierwszego grudniowego numeru. (...) Czytałem jeszcze parę pism komputerowych, ale w żadnym nie umiałem się odnaleźć i czegoś mi brakowało. A CDA kupuję regularnie od dawna i co dzień sprawdzam, ile dni zostało do ukazania się kolejnego numeru. Prawda, czasem się z wami nie zgadzam, ale jesteście dla mnie najlepszymi kumplami, a was, Smug i Mr Jedi, traktuję jak przyjaciół. Wiecie, co? Mamy bardzo podobne poczucie humoru - moich żartów też nikt nie rozumie. ;P Oczywiście chodzi mi o tych kolesi, z którymi chodzę do szkółki.

Ach, zapomniałbym. Apeluję do wszystkich graczy i komputerowców o zmienienie zwyczajowego powiedzonka (gdy się zobaczy ładną dziewczynęzdużymip...ekhm...oczami), które brzmi „ale lala" na „ale Lara". ;P

st(raszny) szeregowy Ori „woskar" Bloodhand

Panopticum

Niestety jestem skazany na czytanie CD-Action, gdyż naprawdę kultowe gazety już dawno zbankrutowały, a coś o grach i kompach jednak trzeba wiedzieć. (...) Jednak to niby fajne CD-Action ma kilka poważnych wad. Oto one:

- PO CO TE CHOLERNE PŁYTY!

No jak to po co - ta głupiii ta pytaniii, no! A czym ściany w kuchni wyłożysz? Glazurą?! Kafelkami?! A? Tylko CD-ki są do tego idealne! Nu, panjał?

Ludzie nie dawajcie tylu płyt do gazety - 1 to absolutne maksimum.

My nie dokładamy ani jednego CD do GAZETY. Ale pójdźmy na kompromis - półtora CD, a czasem 1 i 3/4 dołożone do CZASOPISMA, co?

Pełne wersje to z reguły bieda, a w dema przecież nikt i tak nie gra, bo z reguły ma się już pełną wersję z giełdy lub od kolegi pirata.

Mam ochotę wcisnąć ci teraz takiego CD-ka do gęby. Pionowo i w całości!

Dla płyt na pewno nikt was nie kupuje.

Ani jedna osoba! Właściwie to nie wiem, po co my te płytki dajemy...

- NUDA, NUDA, NUDA! CD-Action to gazeta absolutnie bez klimatu i nudna. Na pewno znacie gazetę o bardzo trafnej nazwie XXX. Tam to był klimat jak w żadnej innej. Szatę graficzną mieli wspaniałą, a u was jakieś wyblakłe kartki.

No i gdzie to XXX? Czemu piszesz, że MIELI grafikę itd.? A gdzie te inne kultowe pisma? Bez urazy, ale jakby były naprawdę takie świetne, to by BYŁY nadal. (Albo widać, że czytelnicy mają gdzieś „kultowość".) Wnioski wyciągnij sam...

Jednak to oni zbankrutowali, a nie wy (choć nadal nie mogę się z tym pogodzić). W żadnej gazecie nie było takiego humoru jak tam. Wasze „N luzie" jest bardzo przeciętne i zwyczajne, a w ogóle to nazwa jest do d... Wielu czytelników wymarłych już gazet kupuje teraz właśnie was. Gdybyście dołożyli u siebie jakieś akcenty z tamtych gazet - poprawiłoby to im humory.

Zatem z pisma X weźmiemy taki akcent: „daraaagij drug, tyyy kaaamiks wiiidieł - ili nie wiidieł?". A z pisma Y: „...u nas neni żadna holka!", zaś z XY dla odmiany: „jaaa, das is groze szwindel mit pancerfausten! „. Zadowolniony z akcentów? Humor ma lepszy? Ta joj... Że cą? Żę ną? Ą, tą pardą.

Zróbcie sobie gruntowny remont i tyle.

Diego Tristan

A dzięki, zrobimy, w łazience trzeba zmienić CD-ki na DVD-ki na ścianach.

Zielono mi! (jeszcze...)

Mam 24 lata i obecnie jestem na sponsorowanych przez MON wakacjach. (...) Mam nadzieję, że ironia jest wyczuwalna. :) O woju rozpisywać się nie będę, bo pisać nie ma o czym, po prostu kupa śmiechu to wojsko. (...) Browarek, kobiety (chciałbym) oraz inne używki, powszechnie stosowane przez dzisiejszą młodzież. Luzik. Z niecierpliwością czekam na powrót do reality. (...) Przyznam się, że czytam was dopiero od 6 miesięcy, a przygoda z wami zaczęła się z „braku laku". Wcześniej byłem zagorzałym fanem XX (a właściwie fanatykiem) i kiedy XX upadło, bardzo rozpaczałem. Och, te nieprzespane noce, kilogramy zużytych chusteczek, niezliczone ilości ramion kolegów i koleżanek, na których się wspierałem, mijając kiosk. (...) Muszę przyznać, że nieustannie zachwycacie mnie bogactwem formy i treści. (...) Zawsze na pierwszy „rzut" idzie AR. (...) Jest po to, aby ludzie, którzy (...) nie mają co robić i wysilają szare komórki i wysmarowują do was list i inni ludzie umiejący się śmiać (nie tylko z kogoś) mogli rozświetlić oblicze promiennym (albo i popromiennym) uśmiechem. Rozwalają mnie kolesie, którzy twierdzą, że AR sux. AR sux? Are You talking to me?!! FAQ! Bum, bum, bum, ratatatata! :)

Mrówa aka Asterix aka Grassman

Bez ogródek

Powiem bez ogródek: jesteście najlepszym czasopismem komputerowym w Polsce! Bez dwóch zdań.

Powiem z ogródka: ta teoria mi się podoba. Ale bez których dwóch zdań jesteśmy najlepsi?

Ale nie jesteście idealni. (...) Np. płyty CD. Menu już funkcjonalne i zarąbiste, ale w kółko leci w tle jeden utwór. Do znudzenia. Może by tak 4 albo 5?

SIMon

na powiedzieć tyle co po przejrzeniu cichaczem „koło kosza kolegi". Co o tym myślicie??

Quicky: (...) b) niektórzy w ten sposób dowartościowują się; c) a czy tylko z CDA tak jest? Tak samo jeżdżą po sobie fani CS/UT/Quake'a/RTCW, zwolennicy palenia/nie palenia, picia/nie picia, tak samo czytelnicy konkurencyjnych pism jeżdżą po czytelnikach CDA - czasem kulturalnie, czasem mniej...

Annihilator: Teraz bluzganie na wiodących na rynku jest w modzie. Miłośnicy SS bluzgają na CDA. Miłośnicy Resetu bluzgają itd. itp. Wciąż sobie wmawiają, że te pisma były elitarne a upadły przez to, że nagle zjawił się taki CDA dla mas. A prawda jest inna - tamte pisma po prostu nie znalazły siły przebicie. CDA było lepsze (dla większości) i... zostało jako jedno z niewielu. Jego sytuacja jest podobna do tej Microsoftu - wszyscy bluzgają a wszyscy używają bo robi naprawdę dobre systemy (co innego, że CDA monopolistą nie jest i robi pisma staranniej niż MS).

„(...) Mówicie komercja. Zgadza się - komercja. Ale nie oszukujmy się komercja otacza nas wszędzie i gdyby zawsze komercja była w takiej niegroźnej formie jak w cda świat byłby lepszy. Bo cóż złego w tym, że czasami dodają gadżety? Cóż z tego, że mają 3 cd i 160 stron? To właśnie lepiej dla czytającego, większa wygoda. (...) Szokuje mnie brak kultury i chęć samodowartościowania się. Po co głupie gadki w stylu „XX RuLeZ precz cd szitem!"? Przez takie teksty sami ośmieszacie się (krytycy) w oczach czytelników cda. (...) Tak to już jest, że lider zawsze ma swoich wrogów. Gdyby było jakieś inne pismo z większym nakładem od cda etc. pewnie wiele osób najeżdżało by właśnie na nie, a cda traktowali by jako „w miarę dobre pismo, które z powodu wysokiej ceny kupują raz na pół roku)"".

Kondzio74: Nie chodzi o to, że nie lubię tego pisma tylko, że po pewnym czasie czytania niezwykle wyrafinowanych działów jak AR lub przemyśleń stwierdziłem, że mój styl pisania jest coraz gorszy. Zacząłem przyswajać sobie niektóre odzywki co negatywnie wpłynęło na moje wypracowania szkolne.

Wyobrażam sobie wypracowanie w stylu „moje wrażenia z wakacji" czy „dlaczego Mickiewicz wielkim poetą był" a la Action Redaction :). Nie wątpię, że pani nauczycielka ocenia je negatywnie. Do wzbogacania słownictwa o NIEbrzydkie słowa służą lektury szkolne. Miłej lektury zatem :).

Więc myśląc przyszłościowo postanowiłem przestać czytać to pismo. Redaktorzy powinni (przynajmniej z własnej inicjatywy) starać się pisać kreatywnie tak żeby czytelnik też coś z tego miał.

Staramy się, by miał - ubaw. Relaks. Satysfakcję. Wiedzę o grach. A przy okazji przemycamy ciut wiedzy ogólnej.

Artykuł to nie stos bzdur, lecz treść zawierająca jakąś spuściznę umysłową autora.

Wypowiedź na forum też...

Albo redaktorzy nic nie mają do powiedzenia, albo nie potrafią.

Jest i trzecia możliwość: autor takowej wypowiedzi nie potrafi pojąć idei, którą przekazują autorzy tekstów CDA. Oczywiście takowa możliwość jest nader mało prawdopodobna, jako że powszechnie wiadomo, iż czytelnicy to jeden w drugiego nieźle wykształceni zawodowcy, swobodnie władający piórem i o szerokich horyzontach umysłowych, a CDA - cóż, tworzą go ludzie przypadkowi i tym samym czasem ciut niedouczeni :P.

Kompo: (...) PS. Ktoś kiedyś powiedział, że CDA to lipna gazeta. No oczywiście, że lipna. Lipna, dębowa, 'wierzbna', a nawet akacjowa! Wszak papier z drewna ;)

Pierwsze reakcje na zapowiedź CDA 05/03

new Prodigy: VAMPIRE - O JEZUUU!!! :)))

Baltazar: Cholera, przez tego cRPG-a będę musiał sobie kupić CDA... znowu

Marek z Lechem: ...No, może być ::P

Darek21: wow, gratuluje - vampire i 168 strony...

kiowas: No smugie, teraz to daliście do pieca:). Więcej takich słusznych ze wszechmiar wyborów, a jeszcze przez przypadek zostanę 'permanent reader' :)))

Trapez: Boże, jaka okrutna komercha! Jak możecie tak schodzić na psy! Co za debilna pełna gra! A jakie demka syfne! Dno! ;)...15-tego drepcę do kiosku i kupuję jak zwykle :)

geeshu: Splinted Cell, MGS2... cool.

gladius: No i proszę, chyba pierwszy raz w życiu kupie CDA.

Aen: Vampier w kiosku z fajnym czasopismem? Panowie, jesteście wielcy!

geeshu: I jeszcze R6: Raven Shield - totalna jazda...

Żaden problem - ale tak z pięć mp3 to już jakieś 20 MB w plecy. A 20 MB to już małe demko albo ze dwa patche, albo z 3-4 kąciki tematyczne itd. A nie uważam, by możliwość wyboru kilku mp3 była ważniejsza od dem czy kącików. Możesz przecież WYŁĄCZYĆ naszą muzę, zapuścić w tle jakąś własną... i instalować dema. Prawda?

Full metal jacket?

Wczoraj przyszła do mnie moja ukochana GAZETKA (nie mylić z czasopismem - CDA [BTW prenumerata rulz!]). (...) Wiecie, tak się trochę wstydzę to powiedzieć, ale trochę nieswojo się czuję, kiedy widzę czarny foliowy worek z wypisanym MOIM imieniem i nazwiskiem.

Filip

Skojarzenia "trumienne"? To pomyśl, że jesteś jednym z tych nielicznych, którzy mogą na coś takiego popatrzeć - z zewnątrz!

Graczom pod rozwagę...

„Policja izraelska poinformowała o zatrzymaniu 49-letniej kobiety, która zadźgała 26-letniego syna nożem, kiedy nie chciał odejść od komputera i pościelić łóżka. Jelena Awramenko przyznała się do zabicia syna Denisa; zbrodnię odtworzyła podczas wizji lokalnej. »Tyle razy mu mówiłam, żeby przestał grać na komputerze i poszedł posłać łóżko - powiedziała Awramenko. - Po chwili zobaczyłam, że leży na łóżku. Znów mu powiedziałam, by je posłał, ale on tylko na mnie zaklął. Zezłościłam się, poszłam do kuchni i pod wpływem emocji chwyciłam nóż i pchnęłam nim syna«".

Ja wam radzę, panowie i panie, nie wkurzać rodziców i czasem ścielić łóżko...

No girls, no problem?

And jeszcze jedno. Miałem kiedyś dziewczynę, ale powiedziałem jej, że jest nudniejsza od SN 2003, a ma wymaganie jak DOOM trzeci - i ją odinstalowałem. :) Do wszystkich niewolników puci gupiej zróbcie to samo - będziecie se mogli więcej pograć.

47

...W Lulę i Wyspę Miłości, marząc przy tym o „balonach" Lary. Świetny interes, nie powiem. :)

Niebezpieczeństwa szczytowe

Od pewnego czasu z niepokojem obserwuję rozwój CDA. Zmiany są, i owszem, ale wydaje mi się, że na gorsze. Doszliście z CDA do szczytowego punktu postępu. Właśnie teraz ważą się dalsze losy pisma. Krótko mówiąc - osiągnięto granicę, której dotychczas polskie magazyny komputerowe nie potrafiły przekroczyć. XX, YX, XY - czas ich potęgi przeminął, dlatego że nie potrafiły utrzymać się na topie. Siła polega na ciągłym rozwoju, a tamte czasopisma nie potrafiły tego dojrzeć - a że nie od dziś wiadomo, iż brak postępu równa się cofaniu... wyniki są znane - do teraz przetrwało ledwie jedno. Co gorsza, takie same tendencje widzę w CDA. Pogrąża się ono w stagnacji i przypomina najtłuszczą kurę na najwyższej grzędzie, zadowoloną z siebie i wyniośle prychającą na kurczaczki poniżej. I w tym zadufaniu nie zauważa, że te maluczkie podpiłowują powoli jej siedzisko.

Wszystko ładnie, pięknie - tylko coś się nie zgadza. My wielokrotnie już mówiliśmy, że a) cały czas staramy się iść naprzód, b) nigdy i nikogo nie lekceważymy, gdyż dzieje CDA udowadniają, że lekceważenie jakiegoś małego i pozornie niegroźnego konkurenta (czyli np. nas w 1996) mści się straszliwie...

Ale krytykować też trzeba umieć, a jako że na względzie mam dobro CDA (bo jak nie to, to co?), parę sugestii. Nie znam się na marketingu i ekonomii, ale za to doskonale wiem, czego oczekiwałbym od magazynu. Reklamy wbrew pozorom, są potrzebne, ale wtykanie ich co stronę strasznie denerwuje i utrudnia poszukiwania. Może wydzielić jakiś stały dział reklam albo robić z nich gazetkę i wsuwać do środka?

Po pierwsze, jeśli damy stężoną dawkę reklam na początku - w zapowiedziach, które i tak zwykle są 1-2 stronicowe, sprawiamy, że w dalszej części magazynu reklam jest raczej niewiele i nie „wcinają" się w teksty recenzji. Poza tym twoje postulaty są z gatunku „czy telewizja nie mogłaby nadawać wszystkich reklam z całego dnia naraz i to najlepiej od 3 do 5 rano, by nie przeszkadzały w oglądaniu innych programów"? Tak się składa, że reklamodawcy po to dają reklamy, byście je oglądali, a nie po to, aby zapłacić nam za ich umieszczenie. Zatem w ich interesie jest, by były tam, gdzie je dostrzeżecie. I tego się nie zmieni.

- Nowe działy - żadnych tam X-Files, Mangi, UFO, Star Wars, czy Star Trek. Tak zrobił Reset - i go już nie ma (RIP).

A są?

Jednak artykuły o nowinkach technicznych i Internecie byłyby na miejscu.

O nowinkach jest, a o Necie - bywa.

Można także wprowadzić kąciki gatunkowe (strategie, przygodówki, rpg, itp.), w których czytelnicy wymienialiby na łamach poglądy na temat różnych gier.

Od tego są kąciki na CD... i forum na naszej stronie WWW.

Poza solucjami (ale słowo - roztworami?)... ;)

Wolisz „łoktru"?

..utworzyłoby się dział opisów. Tam redaktorzy, którym jakaś gierka wyjątkowo się spodobała (a nie była liniowa - strategia, symulacja, rajdowa etc.), dawaliby rady i taktyki do niej.

Czyli dział poradnikowy? Do zrobienia.

Więcej serca! Niestety odnoszę wrażenie, że wielu autorom recenzji po prostu nie chce się pisać! Ich drętwe, banalne teksty wcale nie zachęcają do dalszego czytania. W skrócie wygląda to tak: wprowadzenie (o co biega w grze), technikalia (grafika, muzyka, dźwięk, wymagania), trochę o wadach, zaletach, podsumowanie - i figa! Ja wiem, że trudno jest stworzyć coś oryginalnego, ale pozycję najlepszego trzeba ciągle udowadniać, a nie osiąść na laurach!

Jeśli piszemy za bardzo „odjechane" recki - lecą bluzgi, że co to ma być, iż nic o ilości broni, poziomów itd. I my musimy balansować pomiędzy tymi dwoma skrajnościami. Pamiętaj też, że CDA to nie pismo literackie - my mamy INFORMOWAĆ (choć naturalnie w możliwie atrakcyjnej formie), co w grach piszczy i dlaczego. A brak serca? Napisz pod rząd pięć wypracowań na ten sam temat i by każde z nich było różne od poprzednich - ciekawe, porywające i oryginalne. I wtedy podyskutujesz z autorem, który zdołał w karierze zrecenzować 500 gier...

Tak mi przyszło do głowy, że winą może być zbytni profesjonalizm (sic!) recenzentów. Taki gość widzi wszystko cynicznym okiem - gra go ani grzeje, ani ziębi. Nie potrafi się podniecić jakąś produkcją ani całym sercem jej znienawidzić.

Potrafi, tylko musi trafić na grę wartą tego.

No i ostatnie - jakże nieprofesjonalne - uważam, że reckę należy pisać na ciepło! Czujesz o co w grze chodzi, albo dopiero co skończyłeś? - Siadać i pisać. W poprzednim numerze któryś z redaktorów (skleroza nie boli - tylko szczypie!) wyjawił, że pisze na zimno. Ja na pewno tak nie postępowałbym.

I dlatego tu nie pracujesz :). Pisanie „na ciepło" jest fajne, ale recenzja jest zwykle mało obiektywna, że tak powiem - zbytnio skażona chwilowymi emocjami. Wiem po sobie, bo ja łączę dwie metody. Piszę recenzję wręcz na gorąco, a potem pozwalam się jej odleżeć, nabieram dystansu, wracam, czytam - i duuużo poprawiam albo czasem piszę całkiem od nowa.

- Rzecz w najgorszym guście - pokazywanie na łamach pisma, co też o Was wypisała konkurencja. Okrutnie mi się to nie podoba, a to z tego względu, że kiedyś mówiłeś {yeah, to byłeś ty SMG!}, że nie obchodzi Cię co o CDA inni gadają. Nowe tysiąclecie - nowe przekonania? Przeciwnikom po fachu należy się bacznie przyglądać, ale raczej robić to prywatnie...

A gdzie widzisz coś, co mówi konkurencja na nasz temat? Publikujemy tylko to, co o nas piszą w Necie różni ludzie, wśród których są także CZYTELNICY konkurencji. Nie widzę tu sprzeczności z naszymi zasadami.

- Wstępniaki - Już naprawdę przywykłem do wstępniaków spółki Bański & Poprawa (duet Sobczak i Szpak wysiada!), ale ostatnio prezentują postawę nazywaną przez Anglików „rampant". Niech przynajmniej nie odgrażają się co to będzie za 3 miesiące, bo do tego czasu może się wiele zdarzyć.

Naturalnie. Ale w takim razie nie wolno też myśleć o tym, co będzie za godzinę - też się może wiele zdarzyć. Zero marzeń, planów? No future? Im płacą za to, żeby myśleli, co będzie za miesiąc, pół roku, rok...

Przez rednaczów przebija taka ilość dumy, że wypełniłaby bez mała zbiorniki Exxona Valdeza (i jeszcze do zaparzenia herbaty starczyłoby) ;-/

---

*Luty Tur: czy do prowadzenia tego za***tego skutera czerwonego Piaggio jest potrzebne prawo jazdy???*

roentgen: „skuter marki Piaggio, za głupie 6.300 zł". Nie można było zamiast tego shitu dać 3 wypasionych bike'ow?

Fett: A poza tym nie dało się zamienić zbędnego skutera na kilka tysięcy czapeczek kilkaset koszulek itd? Skuterkiem się nie pochwale, a koszulką CDA to co innego ;)

Sir klesk: ujujujujuj :D. Kongratsy. CD-A wchodzi coraz wyżej w moim mniemaniu :D

*Sachmet: K**wa! Dlaczego akurat teraz musiała skończyć mi się prenumerata??!! ;) Ale cos czuje ze we wtorek pozbędę się kolejnych 20zl. I nie mowię, że nie będzie warto...*

Xelloss: Nieeeeeeee..... znowu stracę 20 zł ;-P. Muszę kupić.

Kompoholik: CDAction jest wielkie.... CDAction jest wielkie.... CDAction jest wielkie.... CDAction jest wielkie.... CDAction jest wielkie.... CDAction jest wielkie.... CDAction jest wielkie.... i basta!!! Jak co miesiąc, z trudem uciułane 20zł wywędrowywuje sobie najspokojniej na świecie do kioskowej kasy... w zamian za to, otrzymuję najlepsze czasopismo o grach komputerowych w Polsce. Idę na taki układ :)

A to już po pojawieniu się tego CDA w sprzedaży.

Nargl Mithrilowy Topór-SZTEFAN: Właśnie trzymam przed sobą nowy numer CDA (Jakoś udało się wyciągnąć od rodziców te 18,50;)) Widzę ze dzisaj w nocy chyba nie pośpię. Będzie co czytać. (Do szkoły mam na 7:00 ale kupa z tym ;P, CDA ważniejsze ;D).

master Yoda: Yoda stracił swoje dochody materialne.... kupić nowego numeru CDA nie może... ale Yoda ma w zanadrzu kilka sztuczek(vide force z Jedi Knight II: Jedi Outcast)... Yoda zdobędzie nowy numer CDA... choćby to miała być ostatnia rzecz jaką zrobi w życiu. (Chociaż nie... nie mógłbym go przeczytać, ok, to powiedzmy ,że przedostatnią)

Nie wiem, gdzie ty tę dumę widzisz, ale niech tam. Pisałem już, że nie oczekujcie we wstępniakach jojczenia, narzekania i marudzenia - jacyśmy to mali i biedni, a świat podły.

PS Ogólnie rzecz biorąc, w Waszej sytuacji dobrym pomysłem byłoby przyjęcie dewizy: „Si vis pacem, para bellum"

Cardinal

Czyli „chcesz mieć pokój, szykuj wojnę"? My wolimy „per aspera ad astra". Czyli "przez trudy do gwiazd".

Siła nałogu

Miałem zamiar przestać kupować CDA, ale jakoś trudno to rzucić. W końcu moje największe wyczyny w grach odbywały się pod waszym skrzydłem. Tak samo ciężko mi jest rzucić czasopismo, które wyprowadziło mnie na ścieżkę, na tę ścieżkę, którą zamierzam iść dalej. To dzięki wam zacząłem tworzyć strony (ach ten Pajączek 2.1.2!). (...) uważam, że CDA się wciąż pnie do góry. Zdobywa kolejne szczyty (wcale nie chamstwa, złośliwości itp.). (...)

Kolejnym powodem, dla którego tak ciężko mi się rozstać z CDA jest zawartość płyty. Te pozornie zbyteczne, niepotrzebne i zawalające miejsce kąciki. Pisanie do nich stało się moją pasją i chciałbym kontynuować ją pomimo ustawicznego braku czasu. Czas się zacząć uczyć, bo średnia 3.4 nie każdego zadowala ;). Jeżeli ktoś ma coś przeciwko kącikom na CD niech najpierw DO nich zajrzy i COŚ przeczyta!

Dlaczego miałbym przestać kupować CDA? Powodów pozornie jest wiele (wcale nie te błędy i skrajnie podobne złe powody), ale najszczerzej przestałem się interesować grami. (...)

Nikt zbytnio nie zwraca uwagi na DTP czasopisma, a wbrew pozorom jest co podziwiać. Sam dopóki nie zacząłem tworzyć grafiki (przeważnie do stron) nie doceniałem pracy wkładanej w stronę graficzną CDA. Moim marzeniem jest dorównać choćby częściowo do DTP-owców CDA. Pozdrawiam i z całego serca życzę CDA dalszych sukcesów wymarzonego nakładu!

Łukasz 'Splatch' Dywicki

Chcemy kobiety!

Obserwując coraz bardziej powszechne i uciążliwe dyskryminowanie płci męskiej (w ogóle nie rozumiem, dlaczego nazywanej brzydką).

Popatrz w lustro - i zapłacz. :)

Na łamach waszego MIESIĘCZNIKA, i nie tylko - my, faceci coraz bardziej zatrwożeni, postulujemy, aby do duetu redagującego AR dołączyła kobieta. Mogłoby to w pewnym stopniu zniwelować różnice w traktowaniu NAS na łamach CDA. Wówczas poczulibyśmy się wreszcie dowartościowanymi ludźmi i nikt by się nie czepiał, że kobiety mają u was lepiej. Ewentualnie z braku wolnych etatów proponuję „przekwalifikować" jednego z redaktorów wyżej wymienionego działu na, że tak powiem, nie do końca pełnowartościową kobietę. A by taniej było - ochotnikowi proponuję zrobić pranie mózgu (najlepiej nadaje się do tego stara pralka wirnikowa, typ „Frania", działa, bo sprawdzałem na siostrze) i założyć na jego głowę blond perukę a la Britney. (...) Jako że jestem waszym stałym czytelnikiem już od ponad trzech lat, mam nadzieję na pozytywne rozpatrzenie prośby, pozytywne dla nas. Pełny wiary, kończę mój niebanalny list.

Pazuzu

Ladies` Corner

Nie będę zgrywać tu genialnej hakerki (jak to robią te wszystkie płaczące panienki które tu piszą) choć co za problem napisać?). „Jestem najinteligentniejszą osobą w mojej szkole, komputer mam w małym palcu a mimo to jestem niedoceniana, łeeeeeeee, chlip, chlip". Przyznam się że z kompem mam niewiele do czynienia a w CD Action(który podbieram bratu) czytam tylko AR. Lubię tą rubryczkę, bo pozwala mi się odmóżdżyć a myślenie jak już wiecie jest dla mnie szkodliwe więc w pewnym sensie utrzymujecie mnie przy życiu.

Może przedstawię wam kilka moich refleksji które męczą mnie po przeczytaniu każdego AR. Może jestem nieobeznana, głupia itp. Ale śmieszne wydają mi się tematy poruszane w AR tzn., śmieszna jest mentalność niektórych ludzi(?) którzy tu piszą. Ostatnio np. czytałam jakiś stary numer CDA i tam jakiś człowieczek (kapitan Nemo 07/2002)...

O Jezu, tylko nie to... Znowu Nemo?!

...wypowiadał się że woli świat wirtualny od rzeczywistego, bo w realu jest sam fałsz, zakłamanie itp. Szanowny pan zapewne nie zdaje sobie sprawy z tego, że sam w tym świecie żyje więc to jaki ten świat jest zależy też od niego. A co chłopaczku robisz, żeby go ulepszać? Kiedy ostatnio komuś pomogłeś? Jasne wszyscy możemy powiedzieć, że świat realny jest brutalniejszy niż wirtualny, wsadzić dupy przed komp i obrazić się na cały świat (bo on jest taki brutalny). Zastanawiam się czy kolega ten zdaje sobie sprawę jak wielu jest ludzi dla których jego problemy wydają się tak nikłe, że z chęcią zamieniliby się miejscami i nie musieliby nigdzie uciekać tylko żyliby szczęśliwi.

Widziałem kiedyś nagrobek z napisem, który mnie powalił: „Jeśli uważasz, że jesteś w sytuacji bez wyjścia, to się ze mną zamień"...

(...) czy teraz nie wydaje wam się śmieszny człowieczek który nic nie robi tylko godzinami siedzi nadąsany przed kompem i śmie twierdzić że jest lepszy np. od ludzi którzy cały swój czas a często nawet całe życie poświęcają by pomagać innym. PS Z każdego listu będę się cieszyć bardziej niż z banana :)

Sadi (www.falka-666@wp.pl)

Po raz: CD ACTION JEST ŹRÓDŁEM PRZEMOCY W RODZINIE! Wydawałoby się absurdalne, ale jednak. Przedstawię to na moim przykładzie. Raz w miesiącu mój tatulek rzuca mamie porozumiewawcze spojrzenie i wyciąga z tajnej skrytki pieniężnej ok. 20 zł. Następnie udaje się w bliżej określonym kierunku kiosku. Powraca niosąc przedmiot cudnej barwy, zapachu itd. Jest to właśnie CDA. Od progu wita go córka, która pod maską obojętności skrywa prawdziwą żądzę posiadania przedmiotu niesionego przez ojca. Nagle w dzikim skoku rzuca się na ojca z okrzykiem „CDA!!!!!", ale on jest na to przygotowany. Chwyta córkę, wykręca jej ręce i usiłuje schować czasopismo. Jednak nie udaje mu się to, ponieważ otrzymuje serię kopnięć w golenie. Na to wchodzi mamusia: „Co tu się do jasnej choiny dzieje?!" „tata wykręca mi ręce i zabiera CDA!" „Natychmiast oddaj dziecku tą gazetę!" Mama otrzymała piorunujący cios spojrzeniem. Córka wykorzystała moment nieuwagi ojca, chwyciła lśniącą okładkę i uciekła zamykając się w pokoju. Słyszała dziki ryk ojca zza drzwi oraz łoskot kopniaków w drzwi. Bała się, że któregoś dnia, chociaż solidne, deski nie wytrzymają ciosów. Następnie otwiera CDA i czując odurzającą woń zatapia się w lekturze. Dopiero wieczorem, gdy córka już śpi, ojciec zakrada się do jej pokoju i zabiera przedmiot całego zamieszania, by spokojnie poczytać go we własnym fotelu... koniec. (...)

Dla mojego bezpieczeństwa proszę ten list podpisać...

Shining Angel

Oddajcie natchnienie!

Fuck. Siedziałem u babci sobie, czytałem cda i w głowie rodziły mi się kolejne wersy takiego listu, że wszyscy wymiękają... I co? Przyszedłem do domciu, zapodaję neta i pustka... Zresztą sama pustka mnie nie dziwi, bo już się nauczyłem żyć z tym (w głowie). Dziwi mnie to, że przeglądam nowy cda, widzę świetne pismo, świetne gry i nic mi nie przychodzi do mózgownicy. Pracuje na najwyższych obrotach (czyt. złączają się dwa kabelki i robią spięcie) i nadal nic! Miałem coś pisać, a tu ciapa! A zatem wszem i wobec, wróżę wam męki w piekle! O tak! bowiem jak daliście mi wenę na napisanie świetnego listu, tak również w tempie błyskawicy odebraliście mi ją!

Virgo Erns

Pupilek

Nawet nie wiecie ile dzięki wam zawdzięczam. Moja historia zaczęła się na lekcji Koss kiedy to mieliśmy przynieść naszą ulubioną gazetę lub pismo i ja oczywiście przyniosłem Cda. Wybrałem numer, w który znajdowało się sławne opowiadanie pt. "Kupiłem górala". Po przeczytaniu tego mojemu koledze (który o mało co nie spadł z krzesła) nasza nauczycielka zabrała mi Cda i sama zaczęła lekturę. I wtedy to się zaczęło: wybuchy śmiechu i konwulsje, a nawet ślinotok:) - u nauczycielki. Potem szły kolejne numery Cda, a ocena z Kossu znacznie wzrosła. Zostałem ulubieńcem nauczycielki (wyższe oceny ze sprawdzianu i odpowiedzi w zamian za nowe numery Cda). I tak oto dzięki Cda mam dzisiaj jedyny w klasie ocenę celującą z Kossu. Polecam to wszyskim może u was też się sprawdzi!

Michu

Jak to mówią Włosi "nawet jeśli to kłamstwo, to ładnie wymyślone". :)

Ludzie i ludziska

PS. wydaje mi się, że widziałem pierwszy numer CDA. Na okładce było wasze logo, co nie? Jeśli nie to chyba coś mi się pokićkało.

M. WOźniak

A skąd! W pierwszym numerze CDA było przecież logo Playboya!

Naprawdę cieszę się, że jesteście. Może rzeczywiście niekiedy można się na was wściec, ale co by bez was było to sobie nie wyobrażam.

Toko

cze cdaction.. naprawdę was lubię... więcej grzechów nie pamiętam...

K.Gawęda

Idź - i nie grzesz więcej...

Komputer mi się powiesił za wysoko i nie mogę go zdjąć, hełp mi!

Syzyf

Użyj Jasnej Strony Pałera...

Pozdrowienia dla el Generala przesyła kolega po stopniu.

General Motors

Panie Smuggler, zalega pan z czesnym za następujące lata studiów: 3 x pierwszy rok, 2 x drugi, oraz 7 x trzeci.

Kondi

Panie Kondi, znowuś pan swoje wiaderko i łopatkę w naszej piaskownicy zostawił!

Wiem, że wydrukujecie ten list bo jest tak głupi, że nawet mnie zatyka.

Kivi_from_Warszafka

Na listy odpowiadali

Smuggler & Mr Jedi

Dwóch ziomali co jeszcze nie wyjechali (na wakacje)

Tipsy

Battlezone II: Combat Commander

Naciśnij [CTRL] i [~], by otworzyć konsolę. Wpisz:

game.cheat bzbody - nieskończone osłony
game.cheat bzfree - nieskończona ilość pilotów i surowców
game.cheat bzradar - pełna mapa
game.cheat bztnt - nieskończona amunicja
ai.winmission - wygrywasz misję
play idsf - grasz po 14 misji jako Isdf (naciśnij [Enter] na Login Screen)
play scion - grasz po 14 misji jako Scion (naciśnij [Enter] na Login Screen)

Bloodrayne

Idź do **Options Screen**, tam wybierz **Cheat**. Wpisz:

Jatka na całego: **INSANEGIBSMODEGOOD**
Krew na maksa: **ANGRYXXXINSANEHOOKER**
walk - anuluje ghost i fly
dopefish - nietykalność + broń + amunicja
sptravel SP3M6-BukkoRoof - skok na ostatni level
fly - latamy!

sptravel xxx - skok na level o nazwie xxx

Spis leveli
SPoMo-TheLab.dvs; SPoMo-TheLab2.dvs; SPoM1-SomaSunset.dvs; SPoM2-Chinatown.dvs; SPoM3-TopOTheTower.dvs; SPoM4-TheRock.dvs; SPoM5-Embarcadero.dvs; SP1M1-UrbiaSouth.dvs; SP1M2-UrbiaAsylum.dvs; SP1M3-UrbiaNorth.dvs; SP1M4-Docks.dvs; SP2Mo.dvs; SP2M1-MarketMadness.dvs; SP2M2-CardboardCounty.dvs; SP2M3-TheAquifers.dvs; SP2M4-IchthyaSouth.dvs; SP2M5-IchthyaNorth.dvs; SP3M1-Chozo.dvs; SP3M2-RiversOfWaste.dvs; SP3M3-Zangai.dvs; SP3M4-Transit.dvs; SP3M5-Bukko.dvs; SP3M6-BukkoRoof.dvs

Nieruchomi wrogowie: **DONTFARTONOSCAR**
Nietykalność: **TRIASSASSINDONTDIE**
Juggy Mode: **JUGGYDANCESQUAD**
Energia na maksa: **LAMEYANKEEDONTFEED**
Widzisz broń: **SHOWMEMYWEAPONS**
Time Factor: **NAKEDNASTYDISHWASHERDANCE**

Devastation

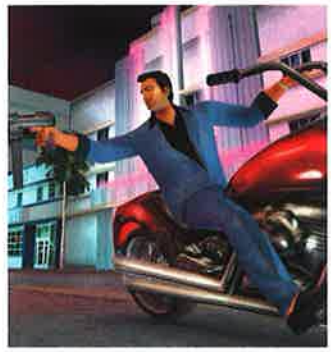
Idź do konsoli i wpisz:

ghost - przechodzenie przez ściany
god - nietykalność
allammo - 999 amunicji

Enter The Matrix

Otwórz „hacking system" w grze. Wpisz: cheat, naciśnij **[Enter]**. Teraz możesz wpisać poniższe cheaty.

0034AFFF - maksymalna siła ognia
1DDF2556 - nieskończona amunicja
69E5D9E4 - nieskończony bullet time
FFF0020A - szybka regeneracja bullet time
7F4DF451 - nieskończone zdrowie
13D2C77F - bonus test level
13D2C77F - S parks' construct w trybie trenigowym
4516DF45 - wrogowie cię nie słyszą
FFFFFFF1 - wrogowie cię nie widzą
FF00001A - turbo mode
D5C55D1E - walki multiplayerowe
BB013FFF - niska grawitacja
7867F443 - szybkie logosy
312MF451 - jeździmy taksówką



Grand Theft Auto: Vice City

Wpisz podczas gry:

THUGSTOOLS - broń zabójcy [Thuga]
PROFESSIONALTOOLS - broń profesjonalisty
NUTTERTOOLS - dziwna broń
PRECIOUSPROTECTION - pełny pancerz
ASPIRINE - pełne zdrowie
YOUWONTTAKEMEALIVE - +2 do wanted level
LEAVEMEALONE - zeruje wanted level
APLEASANTDAY - niezła pogoda
ALOVELYDAY - śliczna pogoda
ABITDRIEG - pochmurno
CATSANDDOGS - deszczowo
CANTSEEATHING - mglisto
PANZER - chcesz czołg?
LIFEISPASSINGMEBY - przyspiesza czas (?)
BIGBANG - najbliższy pojazd wybucha
STILLLIKEDRESSINGUP - zmieniasz skin postaci
FIGHTFIGHTFIGHT - bójka!
NOBODYLIKESME - ludzie padają, gdy ich potrącasz
OURGODGIVENRIGHTTOBEARARMS - wszyscy mają broń
ONSPEED - szybsze tempo gry
BOOOOOORING - wolne tempo gry
WHEELSAREALLINEED - dziwny samochód
COMEFLYWITHME - muchy, wszędzie muchy!
GRIPISEVERYTHING - ???
CHASESTAT - ???
CHICKSWITHGUNS - ???
ICANTTAKEITANYMORE - samobójstwo
GREENLIGHT - masz zawsze zielone światło
MIAMITRAFFIC - szybszy ruch uliczny
AHAIRDRESSERSCAR - ???
IWANTITPAINTEDBLACK - ???
TRAVELINSTYLE - latający samochód
THELASTRIDE - ciekawy samochodód
ROCKANDROLLCAR - limuzyna
RUBBISHCAR - śmieciarka
GETTHEREFAST - dostajesz Sabre Turbo
BETTERTHANWALKING - cadillac
LOOKLIKELANCE - zmieniasz skin postaci
MYSONISALAWYER - wyglądasz jak prawnik
ILOOKLIKEHILARY - wyglądasz jak Hillary
ROCKANDROLLMAN - wyglądasz na rockera
ONEARMEDBANDIT - wyglądasz jak bandzior
IDONTHAVETHEMONEYSONNY - wyglądasz jak mafioso
SEAWAYS - ???
LOADSOFLITTLETHINGS - ???
HOPINGIRL - ???
AIRSHIP - ???
FOXYLITTLETHING - wyglądasz jak córka mafiosa
WELOVEOURDICK - jesteś Szkotem (wujek Duncan...?)
GETTHEREQUICKLY - szybki wóz
GETTHEREVERYFASTINDEED - szybszy wóz
GETTHEREAMAZINGLYFAST - najszybszy wóz
FANNYMAGNET - lubią cię kobiety (?)
CHEATSHAVEBEENCRACKED - jeszcze inny skin
CERTAINDEATH - zapalimy?

Quake 2

Kody wprowadzamy po naciśnięciu tyldy **[~]**:

give all - masz wszystko
give health - zdrowie
give weapons - broń
give ammo - amunicja
give armor - pancerz
give body armor - lepszy pancerz
give quad damage - Quad Damage
god - god mode
notarget - niewidzialność
noclip - przenikanie przez ściany
give blue key - Blue Key
give red key - Red Key

Dodatkowe kody do give
jacket armor, blaster, shotgun, super shotgun, machinegun, chaingun, grenade launcher, rocket launcher, railgun, bfg10k, shells, bullets, cells, grenades, rockets, slugs, invulnerability, silencer, rebreather, environment suit, ancient head, adrenaline, bandolier, ammo pack, data cd, power cube, pyramid key, data spinner, airstrike marker, security pass, commander's head, power shield, armor shard, combat armor

Tropico 2: Pirate Cove

Podczas gry naciśnij **[CTRL]** + **[Shift]** i wpisz:

winit - wygrywasz grę
goape - szaleni piraci!
goforit - więźniowie uciekają!
spaininv - Hiszpanie atakują!
booty - 2000 złota
timber - 100 drewna
britinv - Brytyjczycy atakują!
frenchinv - Francuzi atakują!
loseit - przegrywasz grę
freebuild - budujesz na wariackich zasadach
normbuild - anulujesz cheat freebuild

Warrior Kings Battles

Cheaty są te same, co w poprzedniej wersji gry. Spauzuj grę - wpisz cheaty, **[Enter]**:

DOYOUSEE - odkrywa mapę
GIMMEGIMME - po 10 000 drewna, żywności, złota
MAKEMENAILS - znacznie zwiększa odporność gracza

TERAZ JUŻ NIE MASZ WYBORU!

OFERTA AKTUALNA DO UKAZANIA SIĘ KOLEJNEGO NUMERU CZASOPISMA

SKŁADAJĄC ZAMÓWIENIE OTRZYMASZ PŁYTĘ PEŁNĄ PLIKÓW WAVE „Zakręcone rytmy i tapety muzyczne" i pisemną propozycję na wykorzystanie zawartości

COŚ DLA CIAŁA

- Age of Empires Gold 32,9
- Anno 1503 (PL) 139,-
- American Conquest (PL) przed premierą 92,9
- Alien versus Predator 49,-
- Atlantis 3 49,9
- Baldurs Gate 2 + Tron Bhaala 58,9
- Battlefield 1942 109,-
- Beach Life 72,9
- Bob Budowniczy: damy radę . 43,9
- Bowling (kręgle) 19,9
- Cartoon Maker PL 49,9
- Celtic Kings (PL) 85,-
- Close Combat: Invasion Normandy . 34,-
- Colobot 24,9
- Combat Flight Simulator 32,9
- Command & Conquer Generals 119,-
- Cutthroats 19,9
- Devastation (PL) 92,9
- Divine Divinity 126,9
- Disciples II: Mroczne Proroctwo(PL) 42,9
- Duke Nukem Manhattan Project stara cena:79 39,9
- Empire Earth:
- Sztuka Podboju (PL) 62,9
- Europa Universalis:
- II Wojna Światowa (PL) 86,9
- Fallout 2 19,9
- Frontline attack - war over europe 69,-
- Głupki z kosmosu 29,9
- Gothic 2 (PL) 92,9
- Grom (PL) 92,9
- Gry karciane 1 25,-
- Gry Karciane 1&2 39,-
- Gry Karciane 2 25,-
- GTA III stara cena 99 92,9
- Hegemonia PL 76,9
- Harry Potter i kamień filozoficzny 59,-
- Harry Potter Sekrety Komnaty Tajemnic .. 119,-
- Heroes IV 2.0 92,9
- Hitchcock: Ostatnie cięcie .. 19,9
- Hugo gorączka czarnych diamentów stara cena: 79.... 76,9
- Hugo tropikalna wyspa 2 stara cena 79 76,9
- Hugo Bohaterowie sawanny . 76,9
- Icewind Dale II (PL) 94,9
- Iron Storm (PL) 86,9
- James Bond 007 Nightfire.. 118,9
- Jazz Jack rabbit 39,9
- Kajko i Kokosz w Krainie Borostworów 19,9
- Klaps-Przygody w zaczarowanym świecie filmu 49,-
- Kozacy: Sztuka wojny PL 68,9
- Kurka wodna 2 Zemsta Pana Franka 18,9
- Mafia (PL) 92,9
- Master of Orion 3 PL 109,-
- Medal of honor: Sparehead... 99,9
- Medal of Honor: Allied Assault . 99,9
- Midtown Madness 32,9
- Morrowind (The Elder Scrolls III) 94,9
- Myth: Kodeks Absolutu (PL).. 62,9
- Myth III: Era Wilka (PL) 49,-
- NBA LIVE 2003 119,9
- NHL 2003 119,9
- Neverwinter Nights 128,9
- No One Lives Forever 2 119,9
- Operation Flashpoint: Platynowa Edycja (PL) 92,9
- Partners 52,9
- Perfect Pool (bilard) 19,9
- Pet Racer stara cena 59 44,9
- Pet Soccer stara cena 59 44,9
- Pinbale i gry zręcznościowe .. 25,-
- Pluton PL 92,9
- Port Royale (PL) przed premierą 92,9
- Praetorians (PL) 107,-
- Prisoner of War (PL) 92,9
- Reah dvd/CD 42,9
- Reah+Schizm 59,-
- Road wage 18,9
- Robin Hood: Legenda Sherwood PL..... 27,9
- Robbo millenium..... 42,9
- Różowa Pantera po skarb się wybiera..... 44,9
- Saga Heroes of Might & Magic PL 9 CD 143,9
- Saga Icewind Dale (PL) 119,9
- Schizm (dvd lub 5CD) 42,9
- Schizm + Reah (DVD) 65,9
- Scooby Doo i Miasto Duchów 62,9
- Settlers 4 ZŁOTA EDYCJA ... 98,9
- Sim City 4 (PL) 124,9
- Sims zwierzaki (PL)..... 74,9
- Sims balanga 74,9
- Sims wakacje bestseller 74,9
- Sims światowe życie 74,9
- Splinter Cell PL 126,9
- Syberia (PL) 74,9
- Soldiers of fortune 2..... 154,9
- Sudden Strike Forever..... 72,9
- Target 19,9
- Taxi Challenge 29,9
- Taxi driver 27,9
- Toon car 18,9
- Tomb Raider 3..... 29,-
- Tomb Raider: The Angel of Darkness przed premierą .. 132,-
- Warcaby stara cena 59..... 49,-
- Warcraft III stara cena 129... 89,9
- Warrior Kings (PL) 46,9
- Wnerwiony działkowicz 29,-
- Unreal II The Awakening ... 99,-
- Unreal Tournament 2003 169,-
- Quake 2 38,-

Championship Manager 4 PL
cena: 132,90

Delta Force: Helikopter w ogniu PL
cena: 92,90

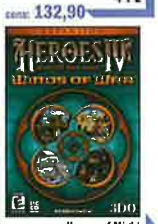
Silent Hill 2 PL
cena: 152,90

Project IGI 2: Covert Strike PL
cena: 92,90

Praetorians PL
cena: 107,00

Metal Gear Solid 2: Substance (DVD)
cena: 159,00

Splinter Cell PL
cena: 126,90

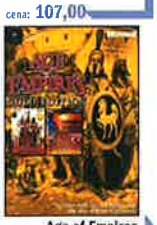


Heroes of Might and Magic IV: Winds of War PL
cena: 56,00

Devastation PL
cena: 92,90

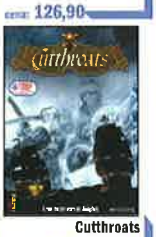
Indiana Jones and the Emperror's Tomb
cena: 152,90

Rainbow Six 3: Raven Shield
cena: 119,00

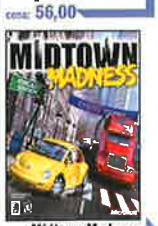


Age of Empires Gold Edition
cena: 32,90

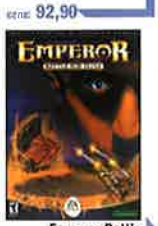
Combat Flight Simulator
cena: 32,90



Cutthroats
cena: 19,90



Midtown Madness
cena: 32,90



Emperor Battle for Dune
cena: 29,90

Bloodrayne
cena: 92,90

Command & Conquer Generals PL
cena: 119,00

Anno 1503 (PL)
cena: 139,00

Enter the Matrix
cena: 159,00

Chrome
cena: 89,00

Magix Soundpool 5
Ponad 5000 sampli. Strictly 80's, Disco/House vol.2, Hip Hop vol. 3, Techno Trance vol.4, Pop Rock 2001. Pięć płyt CD.
cena: 79,00

Magix Soundpool 6
Ponad 5000 sampli. 2 Step, R&B Soul, Latin Salsa, Dance vol. 2, Nu Crossover. Pięć płyt CD.
cena: 79,00

Magix Soundpool 7
Ponad 5000 sampli. Techno/Trance 5, Nu Metal, Easy Listening, World Music, Special FX. Pięć płyt CD.
cena: 79,00

Magix video 2.0 deluxe
Napisy, efekty, zakręcone wejścia, montaż a nawet blue box - stowem studio wideo na maksa.
cena: 269,00

Magix music maker generation 6
Jeden z najbardziej udanych programów dla twórców nowoczesnej muzyki, 3CD
cena: 49,00

Magix techno maker
Machina techno! Twój występ na Love Parade może być całkiem realny!
cena: 39,90

Magix mp3 maker gold
Załaduj pliki z Internetu, swojej kolekcji CD lub kaset magnetofonowych, zmiksuj przy wykorzystaniu tego programu, wypal własny CD z hitami.
cena: 29,90

Magix Play R XXL
Sprawdź się jako DJ. Odtwarzaj nagrania z dwóch źródeł i miksuj je ze sobą.
cena: 29,90

Magix PC cleaning lab
M.in: odszumianie, eliminacje trzasków, wycinanie wokalu (karaoke)
cena: 39,90

Magix movies to CD&DVD
Obróbka filmów na domowym PC
cena: 139,00

Magix pictures to CD&DVD
Edycja i zarządzanie zdjęciami
cena: 129,00

Magix CD&DVD burnR
Nagrywa CD i DVD, konwertuje MP3, edytuje okładki
cena: 99,00

Magix Hip Hop music maker
Jeszcze nigdy wcześniej tworzenie własnej muzyki hip hop nie było takie proste. Dotyczy to również wideoklipów.
cena: 49,00

Magix music maker
rewelacyjny program do tworzenia muzyki na konsoli PlayStation 2. Sample w zestawie
cena: 99,00

EXE DAX — www.fajny.pl — 12 — GALAKTYKA EXE

NASZ SKLEP FIRMOWY „GALAKTYKA EXE"
Zaprasza też do składania zamówień przedpremierowych „Galaktyka EXE" - Centrum Handlowe Bielany, ul. Czekoladowa 9/260, Bielany Wrocławskie. Najłatwiej znaleźć nasz sklep wchodząc od strony IKEA

JAK ZAMAWIAĆ WYBRANE ARTYKUŁY?

TELEFONICZNIE:	FAKSEM:	LISTOWNIE:	INTERNETEM:	OSOBIŚCIE:
(071) 3537002 (071) 3110588 0601 732588	(071) 3537010	EXE, Skr. poczt. 69, 53-650 Wrocław 57	www.fajny.pl www.exe.com.pl exe@exe.com.pl	EXE ul. Kołłątaja 8, 54-152 Wrocław

NASZE CENY zawierają podatek VAT. KOSZTY WYSYŁKI - 9,95 zł.

NIEZBĘDNA PORTFELA

WSZYSTKO w cenie: 19,90

NHL 99

NBA Live 99

Superbike World Championship

Madden NFL 99

Alpha Centauri

Dungeon Keeper Gold

Theme Hospital

Trespasser

Sports Car GT

Nuclear Strike

Populous the beginning

Future Cop L.A.P.D.

NIE Z XP

NIE Z XP

Zapraszamy do współpracy odbiorców hurtowych oraz sklepy

TANIOCHA

- Bajt 14,9
- Człowiek gór..... 14,9
- Dzikie Gęsi 14,9
- Imperium Azteków. 14,9
- Indyki deluxo 14,9
- Kart Challenge 14,9
- Kurka Wodna 2 19,9
- Aquarium (nie z XP). 19,9
- Afrikan Safari Deluxe 19,9
- Bowling 19,9
- Casino 19,9
- eJay Dance 3 (PL) . 19,9
- Fighter Pilot 19,9
- Ford Racing 19,9
- Hopmon 19,9
- Kurka w kosmosie 3D . 19,9
- Kurs prawa jazdy 2003 19,9
- Max i Maria na zakupach. 14,9
- Pasjanse..... 19,9
- Perfect Pool 19,9
- Przeklęta Ziemia 14,9
- Scooter Pro..... 19,9
- Search & Rescue.. 19,9
- Shadow Company . 14,9
- Sheep..... 19,9
- Sleepwalker..... 19,9
- Tooncar 19,9

PORABANE CENY czyli kolejny zjazd WYPRZEDAŻowy (DUŻO MOCNO OBNIŻONYCH)

- Europa Universalis Gold PL . 9,9
- Defender of the Crown PL ... 9,9
- Opsys PL..... 9,9
- Nina kronikl agenta PL . 9,9
- Millionaire 2 PL 9,9
- Książe i Tchórz PL .. 9,9
- S.W.I.N.I.A. PL..... 9,9
- RIM - wojna o planetę PL .. 9,9
- Case Closed PL 9,9
- Etherlords PL..... 9,9
- Resurrection..... 9,9
- Wavy da wyrzucenia . 9,9
- Zakręcone rytmy i tapety muzyczne .. 9,9
- Rowery 9,9
- Megarace 3 PL 14,9
- Mortyr 19,9
- Krzyżacy 19,9
- World War III PL . 19,9

I wiele innych, zaglądaj często do działu wyprzedaż w **www.fajny.pl**

OŻWIEH - LOOPY

amunicja do programów muzycznych

- Ambient dub..... 25,-
- Dance 25,-
- Future wave 25,-
- Hard house electro . 25,-
- Klimatyczne brzmienia . 25,-
- Techno power..... 25,-
- Hip hop 1..... 25,-
- Hip hop 2..... 25,-
- Hip hop 1&2 39,-
- Hip hop 3..... 25,-
- Minimal techno trance . 25,-
- Music party system 1.. 25,-
- Music party system 2.. 25,-
- Zakręcone rytmy i tapety muzyczne 25,-
- Midi power 14,99

PROMOCJA!
Wybierz 4 zestawy sam, zapłać tylko za 3! mało? Więc zapomniamy o kosztach przesyłki! teraz OK.?

MAGIX Piano & keyboard workshop
Nauka gry na pianinie i syntezatorze
cena: 99,00

cena: 39,90
Cena promocyjna przy zamówieniu dowolnego innego produktu z serii MAGIX

MAGIX — see. hear. feel. create.

Twoje oczy Go lubią

Monitory NEC MultiSync® LCD

NEC

SuperFine TFT
doskonałe panele LCD
z kątem widzenia obrazu aż do 170°

NaViSet™
pełne sterowanie
parametrami monitora
z poziomu systemu Windows

OmniColor™
najbardziej naturalny standard
reprodukcji i odwzorowania kolorów
dla monitorów LCD

Technologia Ambix™
połączenie interfejsu
analogowego VGA
i cyfrowego DVI

Pełna 36-miesięczna
gwarancja **door to door**
obejmująca również system
podświetlania panela

OmniColor™
NaViSet™
ambix TECHNOLOGY
Liquid
15" 21"
3 lata
door to door serwis
TCO 99

NEC/MITSUBISHI
NEC-MITSUBISHI ELECTRONICS DISPLAY

PC Kurier · ENTER · Najlepszy zakup · Najlepszy zakup PCWK · Produkt Roku PC WORLD KOMPUTER

Więcej informacji:
tel.: (0 prefix 12) 422 18 20
www.nec-mitsubishi.pl

Autoryzowane punkty sprzedaży monitorów NEC MultiSync®

Białystok A3.PL 085 664 44 44 • MEGA.COM 085 745 54 23 • SIMMTECH 085 747 00 51 • ZETO 085 741 68 58 • **Bielsko Biała** KONTRAST II 033 819 35 17 • **Bydgoszcz** LOGON 052 326 00 00 • **Chełm** WIZARD 082 562 80 50 • **Elbląg** INFOTECH 055 233 70 78 • **Gdańsk** GRAL 058 345 20 00 • **Gdynia** AUTO 058 661 20 05 • ALT-COMPUTER 058 620 58 51 • **Gliwice** WASKO 032 332 56 63 • **Głogów** TPC 076 835 72 47 • **Gryfino** LOGOS 091 432 36 26 • **Jelenia Góra** TPC 075 642 03 90 • **Kalisz** SOFTON 062 767 60 38 • **Katowice** KG CENTRUM 032 781 81 33 • **Kielce** KWARK 2 041 368 61 22 • SKANER 041 343 11 69 • **Kraków** BIT COMPUTER 012 421 17 31 • CD PROJEKT 012 421 26 17 • **Kraśnik** INSTALL NET 081 826 18 30 • **Kutno** AKCES 024 253 86 43 • **Legnica** TPC 076 862 08 95 • **Leżajsk** PIONEER 017 242 88 83 • **Lubin** TPC 076 841 11 70 • **Lublin** RESET-PC 081 532 04 25 • **Łódź** FAST 042 613 37 00 • IDEAL 042 682 25 06 • LUCKY STAR 042 639 51 49 • OL-MAR 042 637 71 12 • PROFIT CZ 042 631 94 20 • **Mysłowice** KG CENTRUM 032 222 13 37 • **Olsztyn** BIT SERWIS 089 535 95 94 • ETOS 089 535 08 08 • SL COMPUTER 089 535 38 74 • **Opole** ATLANTO 077 441 77 51 • BUDOREX 077 442 71 61 • **Płock** IT SYSTEMS 024 268 98 04 • **Poznań** AXE PRIM 061 833 70 71 • GROTTIS 061 827 26 87 • HAROSOFT TELEKOM 061 662 28 00 • KOMPUTRONIK 061 832 62 57 • PRODATA 061 841 74 45 • PRO-INFO 061 662 57 21 • **Radom** EUROSOFT 048 363 26 19 • **Siechnice** EON 0607 660 239 • **Szczecin** LOGOS 091 488 18 19 • **Świdnica** TPC 074 852 09 64 • **Tychy** VIDEOBIT 032 227 69 75 • **Warszawa** LORIEN 022 618 12 71 • EMITER 022 841 48 41 • FORMAT 022 625 40 09 • PARSER 022 636 69 85 • RIMCO 022 616 01 33 • STAGIN COMPUTER 022 840 37 31 • TWINS 022 584 91 00 • **Wrocław** AGE COMPUTER 071 327 27 27 • POP LAND 071 794 70 92 • PROLINE 071 341 88 32 • TPC 071 339 85 44 • INTER-ES 071 782 11 47 • **Zielona Góra** PCT 068 324 09 50 • 068 324 09 60 • **Żarów** ADA 074 857 03 80